邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

年末假期收藏**十大**推荐游戏

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略

01月号上



星际争霸2

S.C.V战队两年义务教育

3v3地图全方位教学（三）

新作前瞻

极品飞车15：变速2

秒杀GT5

强打攻略专区

蜘蛛侠：破碎维度

时间线上的蜘蛛

游边戏外

仙音绕梁

品读游戏中的名歌名曲

萝莉有三好：清音、柔体、易推倒

封面人物 12岁越南妞 宝儿

零售价10元

双周刊 Vol.153 2011 01

ISSN 1008-2352

01>

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


神鬼世界
搜索
神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM
不删档测试
全球同步进行中
全球最美诗舞者SILVIE
十大特色
暗黑画风 动画装备 百种技能 魂魄合体 随机副本
日进斗金 探险屠龙 自建城邦 领土争夺 免费到底
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com

2011年 电攻双周刊 征订方案启动









全新改版！更多精彩！价格不变！

订购2011全年电攻双周刊

普通平邮：240元（免邮费）

邮局挂号：300元（含80元挂号费）

PS：如收件地址无法确保杂志安全无损，建议读者使用邮局挂号方式来保障邮件顺利到达。

杂志汇款单邮购方法

现在只要去距离你最近的任何一个邮局办理邮局汇款业务，写明邮购《电脑游戏攻略 双周刊》杂志全年（请注明几月——几月），杂志就能每月轻松邮递上门哦！

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

征订热线电话：021-64855468

注：请在汇款单备注处填写您的联系方式：电话/手机，以备售后服务。

邮发代号邮购方法

邮发代号：52-190

从现在开始，到各地邮局中订购2011年的电攻双周刊杂志，快速办理，不用等待！

电攻淘宝店订购方法

现在读者还可上网进入我们电攻的淘宝店挑选各种书刊，除了最新和全年杂志外，还有电攻系列游戏攻略丛书哦！

网店地址：shop33860899.taobao.com

淘宝查询电话：021-64856122-288

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
009 年末假期收藏——十大推荐游戏

PCGG 强档预报
012 穿越回去一起做骑士
——模拟人生中世纪
014 雷电出战PC平台！
——合金装备之崛起
016 还在玩刺客信条？
——巫师2：刺客之王

PCGG 新作快报
018 乐高星球大战3：克隆战争
019 咒语力量2：命运信仰
020 无限试驾2
021 星际之剑2
022 黑色孢子
023 极品飞车15：变速2
024 塔尖
025 核子黎明

PCGG 极速体验
026 《特隆：进化》逃不出电影改编的诅咒
028 灰质——美女魔术师的替身大冒险
030 你敢再雷一点吗？
——星球大战：原力释放2 战斗系统研究
032 戴斯班克的二战世界

PCGG 强打攻略特区
034 时间线上的蜘蛛
——《蜘蛛侠：破碎维度》
042 释放灵感 尽情创造
——《创造》隐藏关卡全解析

PCGG 战网天下
050 S.C.V战队两年义务教育
——3v3地图全方位教学（三）
053 教你怎么使用神族裸双开局对抗虫族
054 愤怒的雷兽！
——DIMAGA大秀虫族纯陆军完杀MM流
054 欢迎回来，指挥官
——轻松入手130点对战成就（上）
060 夜猫火星穿越评测《星际2》1.20补丁

PCGG 游边戏外
068 仙音绕梁——品读游戏中的名歌名曲

PCGG 美人志
074 萝莉有三好：清音、柔体、易推倒
————12岁 越南妞 宝儿

PCGG 其他频道
048 跨平台
060 游戏一招先
062 卡牌桌游
076 玩家交流

完美时空 月历
PERFECT WORLD

电玩单机业界动态表（1月）



30 Thu 地牢守护者

ARPG和塔防的混合游戏，支持4人合作模式，击败敌人获得的奖励可以用来升级武器和防御力。



4 Tue

EA的CEO在路透社全球媒体峰会上透露，计划在2011年减少百分之四十的游戏产量。





6 Thu 刺客信条3 兄弟会

玩家将继续扮演传奇刺客Ezio，与圣殿骑士法则作斗争。



12 Wed 魔法门之英雄无敌6

故事的叙述时间先于《英雄无敌5》达400多年。游戏中，玩家将在有趣的故事情节中领导狮鹫公国的英雄们。



16 Sun

史克威尔宣布了最新一代劳拉作品，讲述年轻稚嫩的劳拉如何经历精神及肉体双重考验成为智勇双全之熟女。

VGA10中公布了《战神》中主角奎爷加入《真人快打9》的消息，奎爷不参加单人剧情，对打可以使用！游戏将在2011年发售。



23 Sun

暴雪宣布，《魔兽世界：大灾变》首日销量达330万份，超过了原先的纪录保持者《魔兽世界：巫妖王之怒》首日发售量280万份。

24 Mon

超热门游戏《愤怒的小鸟》开发商，做手机游戏起家的Rovio Mobile今天在赫尔辛基新闻发布会宣布将发布一个PC版本的《愤怒的小鸟》，进军PC游戏界。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

January is a good month to...



1 Sat



幕府将军2 全面战争



3 Mon 第一圣殿骑士

游戏讲述一名法国圣殿骑士和他的伙伴一起揭开圣殿法则和圣杯的秘密的故事。玩家可在独立或合作模式下控制两个不同主角。

7 Fri

育碧采用DS游戏全新防盗技术，其新作《Michael Jackson: The Experience》在检测到非正版时，会出现连绵不绝的呜呜祖拉背景音。



任天堂为庆祝《大金刚国度：回归》欧洲发售，宣布活动月每天的前20名用户只需用一串香蕉便能在指定店交换游戏。

游戏界知名分析师，来自摩根证券的Michael Pachter近日做出大胆预测，称苹果iPod Touch正侵入掌机市场，PSP2上市即死。

13 Thu

沃尔玛联合游戏交易服务提供商Game Trade再度杀回二手游戏销售领域，并已经在500家连锁店开卖二手游戏。



15 Sat 咒语力量2 命运信仰

本作将为咒语力量系列的剧情写下新篇章，在保留丰厚的世界观与丰富的游戏体验的同时融入更多MMO元素。



20 Thu

针对媒体报料暴雪正着手开发《魔兽争霸4》，暴雪联合创始人在接受采访时透露，暴雪并没有足够的人手和时间来投入《魔兽争霸4》的开发。

21 Fri

据EA公司透露，他们有计划将自己旗下如《镜之边缘》、《死亡空间》一些大品牌游戏制作成网页游戏。

25 Tue

山内一典近日在微博上透露，《GT5》创始人将在明年初对游戏进行更新，基于WEB的B-spec游戏监控模式将面向PC平台开放。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com
文中评论均不代表本刊观点

遗嘱：立法保护虚拟财产
游戏账号可传子孙

PCGG讯 美国俄克拉荷马州日前通过了一项法律，将虚拟财产也纳入到了遗嘱执行范围中。报道称，这项法律已经于11月1日起正式生效。立法者希望这项法律的出台能够提醒人们关注自己去世后的虚拟财产处理问题。

“当一个人去世后，活着的人需要得到合法的授权才能进入到他的虚拟账户中，或是按照死者生前遗愿为账户做出必要的说明，或是直接将这个虚拟账户关闭。”俄克拉荷马州众议员Ryan Keisel说，“比如上传的数码相片、往来的电子邮件这些重要的私人信息都需要得到处理。我们鼓励人们在世时就将自己的虚拟财产也做出处置交代方面的必要说明。”



我的遗嘱要写上：老子操劳一辈子虽买不起房，但纵横网络一生，也积攒下不少宝贝：台服满级的账号，内有顶级角色若干——给儿子；QQ8位数靓号两个，斗地主、四国、麻将、连连看各数万分——给女儿；豆瓣、天涯、猫扑、开心网……账号若干，但没什么价值，爹一直在潜水；听众数56万的QQ微博一个——给毛俊。对了，还有WOW国服账号2个，用户名和密码我已经忘……Facebook的账号给他们谁都可以，但千万不要给我老婆……

这货不是高达！
四川惊现山寨高达雕像

PCGG讯 据媒体报道，中国四川某主题公园正在仿照着去年落成于东京的巨型高达雕像修建属于自己的“山寨国产版”。

去年夏天，为纪念高达动画开播三十周年，NBGI在东京品川区潮风公园修建了一座和原作比例一样大小的高达雕像进行展示，身高达到了18米。而国产版的这座雕像体形略小，机体颜色也被改涂为了橙色。


山寨版


原版

因为某些不方便的原因，关于“四川高达”的情报还很少。东京品川区潮风公园的白色高达是一个非常有创意的建筑作品，雕像建成之后就获得了全球范围内高达迷们的关注，想必也会成为一个非常吸引人的旅游景点（对于高达迷们来说这就是圣地啊！）。四川高达不知道是出于什么样的目的而建造，主题么自然也无从考究，但是学的这么“细致”，是不是有点欺负国人的审美能力啊？

创意这种东西很玄妙，第一个做这事的人，叫牛逼；第二个学着做的人，就叫2B。把这事做的跟第一个人一摸一样的（换个颜色那不叫区别），那就是2B中的战斗机了。

PSP2一上市就得死！
摩根分析大师直言

PCGG讯 分析师不愧是分析师，不出口则矣，一出口撼动天下，摩根大通的游戏分析师Michael Pachter断言，PSP2一上市就会惨遭滑铁卢；不过他并不是冲着Sony来的，整体来说，他担心的是整个手持游戏机市场开始产生了弃保效应，尤其目前手持游戏机市场饱和，如iOS，包括iPad、iPod Touch与iPhone这样的产品，正在逐渐改变过去对手持游戏机的既有概念，不仅是Sony，任天堂也必须意识到大环境的改变。



关于PSP2的流言已经够多了，多的已经让索尼有些怕了，玩家们对它的期待越高，那么未来的失望就越大。虽然我们相信PSP2在性能和品质上肯定要比PSP上起码一层台阶，但是“苹果派”对掌机游戏的冲击显而易见——一个最直接的劣势是，你PSP2不能打电话——不要提发微博、团购之类的实用性功能了。现在大家都在考虑的是，在苹果这种不讲理地全面冲击下，纯粹的、高端的、昂贵的游戏掌机是否还有很大的成长性呢？

最山寨新闻评论 随便点评区 龍眼看世界

《愤怒的小鸟》成吸金王

下载总量超4200万次



PCGG讯 2010年，最火的游戏《愤怒的小鸟》真正成为了企业的摇钱树。据《愤怒的小鸟》游戏开发商Rovio首席执行官Mikael Hed称，该游戏下载量超过4200万次，付费比例超过25%。另外，《愤怒的小鸟》的付费下载达到1200万次，免费下载3000万次。付费下载绝大多数来自iPhone用户，免费下载大多来自其最近发布的Android版本。

《愤怒的小鸟》游戏的玩法很简单，将弹弓上的小鸟弹出去，砸到绿色的肥猪，将肥猪全部砸到就能过关。

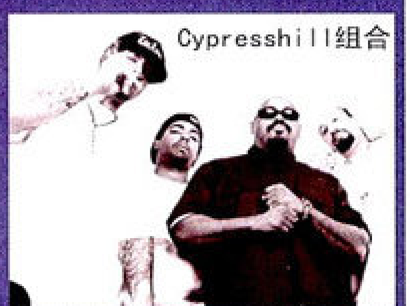
前段时间好友林无知（悠嘻猴与NONOPANDA作者）与崇子、王卯卯等一干漫画作家参加湖南电台《天天向上》栏目，这个节目汇集了国内QQ表情最火的原作者（阿狸、炮炮兵、兔斯基），每个人创作的表情其网络下载量都达到上亿次——但是这些并没有给他们带来效益。知识产权跟版权这类东西在国内似乎是不存在的。

这种情况反映在各行各业，这种不健康的环境不知道扼杀了多少人才和创意。《愤怒的小鸟》的作者可以靠这款游戏成为百万富翁，但是在国内他如果想靠这个赚钱的话——他会饿死。

GTA开发组遭起诉！

称游戏剽窃其真实生活

PCGG讯 风靡全球的电子游戏《GTA/侠盗猎车手》让人玩得痛快淋漓，但世界上有一个人却为之不爽，他不是什么暴力游戏反对分子，而是觉得：《侠盗车手》剽窃了他真实的经历。Michael Washington近日起诉了GTA游戏的开发公司Rockstar。Michael觉得这款游戏剽窃了他的真实生活，游戏的剧情跟他的经历一模一样。GTA虽是比较自由化的游戏，但也有个主线讲的是主人翁Carl Johnson母亲被暗杀，Carl回家处理后事，然后复仇与振兴帮派的故事。


Cypresshill组合

Michael认为游戏中的经历跟他年轻时几乎一模一样。Micheal甚至觉得游戏主角都跟他相似。目前Michael向Rockstar公司索赔2.5亿美元。


游戏主角Carl

这真应了那句话——“流氓不可怕，就怕流氓有文化！”Michael Washington何许人也？嘻哈说唱组合Cypress Hill的成员，一个名不见经传的小喽啰而已（起码对于我来说是这样），论身份论地位论传奇，他比起50 cent要差得远了。但是就这样的小朋友，也敢狮子大开口向Rockstar索赔2.5亿美元。都像他这么流氓的话，如果水管工起诉马里奥，那任天堂不是要破产？如果较真的话，那每个人都可以起诉游戏公司了。那我也不得不坦白其实高达里面也窃取了我的人生经历……

不要了！NO! 古墓丽影系列取消模特代言

PCGG讯 史克威尔借《Game Informer》杂志之手宣布了最新一代劳拉作品，名字就叫《古墓丽影》（Tomb Raider），讲述年轻稚嫩的劳拉是如何经历精神及肉体双重考验成为智勇双全之熟女。

照开发单位Crystal Dynamics的话来说就是：“忘了你所知道的（旧）劳拉的一切，劳拉将以全新的姿态获得新生。”据悉，重生后的《古墓丽影》，在品牌形象创建上一个最重要的变化是，将不再选拔和聘请任何真人模特，为这个已经在游戏业摸爬滚打了15年的虚拟角色——劳拉·克劳馥代言。对于所有那些希望通过扮演劳拉一举成名的美女们来说，这可能是个相当糟糕的消息。但对真正关心这款游戏命运的大部分玩家来说，取消真人模特也并不值得要死要活。



艾莉森·卡罗尔将成为系列历史上最后一位代言劳拉的模特



新版劳拉形象

取消模特代言，未尝不是件好事。对于忠实玩家来说，劳拉是心目中的完美形象，不可能随着岁月的流逝而大腹便便、胸部下垂、皮肤打褶……而且游戏中的劳拉永远不会吃喝拉撒睡，不会嫁给糟老头子生小孩子。这么一想的话，取消真人代言真的是有百利而无一害，大家都可以接受。否则，如果哪天你看到艾莉森·卡罗尔站在路边抠鼻屎的话，那才叫做糟糕。

附录

海外媒体评选2010年影响游戏行业的五大事件

第五名 动视与Bungie签下十年独家发行合约

今年四月，动视与《光环》系列的缔造者Bungie工作室签下了一纸长达十年的独家发行合约。动视开业界之先河破天荒的承诺Bungie将拥有新作的所有知识产权最终促使他们做出了离开微软的决定。十年是一个漫长的时间，Bungie身负为动视，同时也是为自己再度开创一个足以媲美《光环》品牌的重任。不管结局如何，Bungie在未来十年中都将会是全球范围内最受关注的开发商。拥有暴雪、《使命召唤》系列和《吉他英雄》系列的动视现在又拥有了一个全球顶尖的游戏工作室和一个或数个潜在的顶尖游戏品牌。

第四名 Infinity Ward工作室重组

在爆发了戏剧性的合同纠纷，并在工作室创始人以及主创转投竞争对手EA后，一手为动视将《使命召唤》系列带至巅峰的Infinity Ward工作室分崩瓦解。在一边应付法庭诉讼的同时，动视秘密开展起了Infinity Ward工作室的重组工作，已经有迹象显示，这个重组后的Infinity Ward将会在明年上演王者归来。而Jason West和Vince Zampella转投EA后建立的Respawn Entertainment至今还没有一点动静。

最山寨新闻评论 随便点评区

六年等待！《宝石迷阵3》终上市

PCGG讯 《宝石迷阵3》是宝开继2000年的1代和2004年的2代后推出的最新系列正统续作。六年的漫长等待后，《宝石迷阵3》于12月7日迎来上市的日子，售价20美元。

游戏的玩法当然还是经典的找到三个相同颜色的宝石并将之消去，但是游戏还将提供诸多新功能和新玩法。比如游戏有个可以感应玩家呼吸节奏的禅模式，《宝石迷阵3》可以通过视觉刺激和呼吸暗示使玩家得到放松。



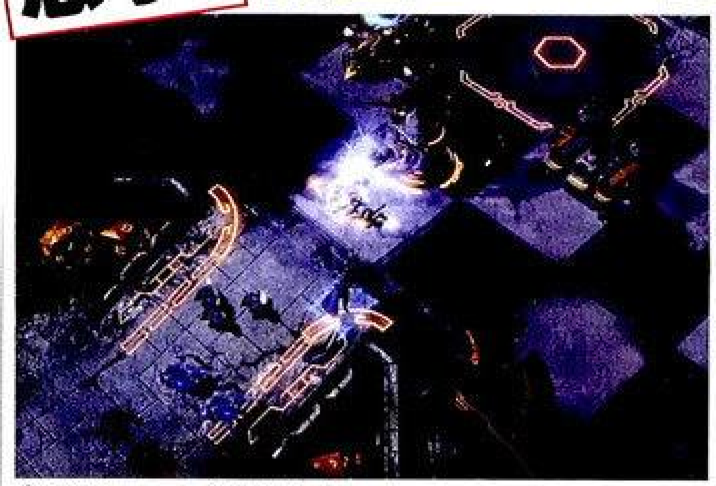
宝石迷阵3

宝开称本系列在全球已经售出了5000万，玩家超过5亿。《宝石迷阵3》只会推出PC和Mac版，iPhone或Facebook就不要想了。目前提供售价20美元的付费版和内容受到限制的免费试玩版供玩家下载。

这下可好了，我们又多了一款可以在电脑前不知不觉玩上几个小时仍不觉疲倦的没有任何人生意义的小游戏了。虽然说游戏挺贵，但是对于志在破解每一个付费游戏的黑客们来说，免费只是动动小指头的事。这不，游戏才上市1天，网络上就已经出现完整硬盘版了——还是简体中文呢！我很少在杂志上推荐游戏（除了WOW之外），但是这个小游戏我强力推荐！

对于宝开来说，接下来就可以窝在家里数钱了，只要他们愿意，可以跟任何的对战平台、手机平台、XX平台合作。或者干脆牛逼一点，我，就不跟你苹果合作！你敢上我的游戏？我告你哦！

怂了！暴雪DoTA更名AllStars


暴雪DoTA仍在制作之中

PCGG讯 在2010暴雪嘉年华上公布的基于星际2平台的《暴雪DoTA》，面临了游戏还未正式发布就被迫改名的尴尬境遇，虽然暴雪官方并没有就此次游戏改名给出更多的说法。暴雪在稍早之前曾公开谴责过“Valve公司利用抢注DoTA商标无疑是将dota和暴雪以及《魔兽争霸3》分离”的错误做法，但目前看来暴雪也不得不遵守相关的商标保护法案了。

暴雪并不是唯一对VALVE抢注DOTA商标提出疑问的公司。RIOT公司之前也在VALVE提出要注册DOTA商标后申请过注册，防止DOTA商标被VALVE或其他公司抢注。RIOT公司前DOTA地图维护者Steve “Guinsoo” Feak和原暴雪社区开发者Steve “Pendragon” Mescon 解释，DOTA这个商标属于魔兽3MOD社区所有，不属于VALVE公司。





虽然于情于理，VALVE公司这事都做得很不地道，虽然被骂的跟猪头一样，但是最终暴雪还是得怂，乖乖的改名吧，谁让人家抢先注册了呢？要知道老美的法律观念都是很浓的。你暴雪公司再大，产品再牛逼，只要VALVE说不行，你行也不行。改名吧！你没办法，版权在老外眼里可是很神圣的东西——有很多人就是专门靠注册商标来生活的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

传暴雪未来四年工作曝光 新网游名称确定

PCGG讯 近日在国外的著名论坛mmogamesite.com发布了一则惊人的消息，又是某位不愿具名的员工，很佛心的将暴雪未来四年的工作排程曝光，而这其中包含了暴雪在这次BlizzCon中证实的确有款正在研发中的次世代MMORPG（名为《TITAN》）。虽然，在文中依然是以某人作为起始，而且一而再三的提到Rumor（谣传），但若是被透露出来的消息属实，确实可以安定许多玩家等待的心情。



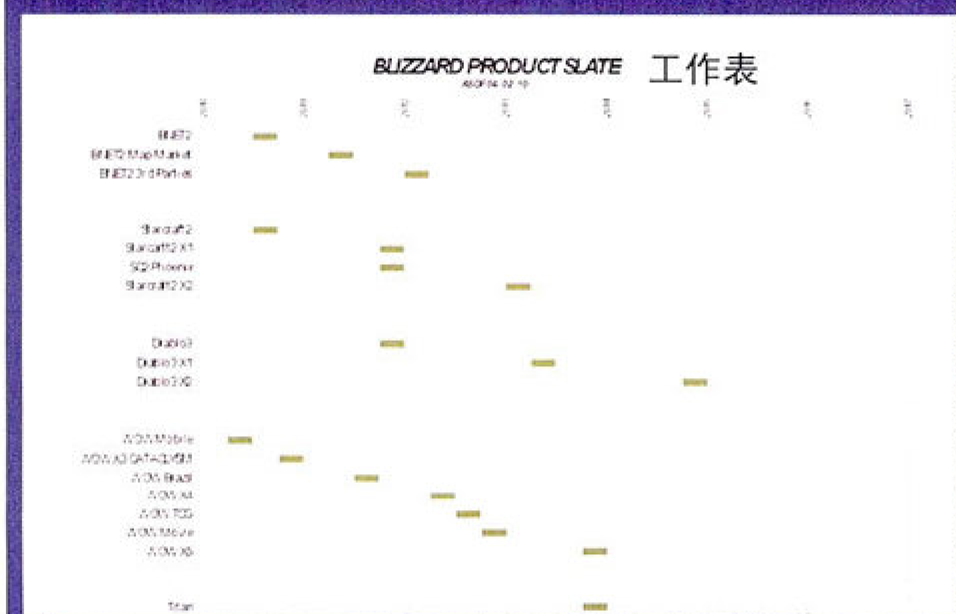
“暴雪新网游据说是全新的FPS概念”

这张排程中，可以看到《星海争霸2：虫族之心》将在2011年Q4推出，与当初暴雪说的18个月时间相近，而《星海争霸2：虚空之遗》则是落在2013年Q1。比较耐人寻味的是在这之间穿插了一个《StarCraft2：Phoenix》（星海争霸2：凤凰），就让人摸不出头绪。

万众瞩目的《暗黑破坏神3》则是落在2011年Q4，与许多玩家意图相信的2011年3月颇有差距。但是在这张表上一样可以看到后面还有两块资料片，分别是落在2013年Q2以及2014年Q4。

《魔兽世界》的部份，第四块资料片将在2012年Q2推出、第五块资料片则是在2013年Q4，就《燃烧的远征》、《巫妖王之怒》到《大灾变》的改版都相距2年多来看，这时间足足早了两季多，难道该说暴雪的动作变快了？不过更值得让人期待的，是《魔兽世界》电影版会在2012年Q4推出。

这种消息的曝光，总会带着不愿具名的员工透露的前提，可信度的高低，实在是不容易证明。但是比起暴雪不靠谱的跳票来说，玩家是宁肯信其有的——起码我们能知道你们在做什么。



前段时间在NGA论坛，“臭名昭著”的“yaoyang”舅舅又开始爆料（台服大灾变开了，而国服还……你们懂得），正处在焦躁之中的玩家们疯狂围观。帖子中更爆出了暴雪内部的工作计划表，在各大媒体的跟踪下此新闻渲染的有模有样。此事影响很大，据说暴雪高层为此震怒，已经启动了内部调查。虽然国服的事情暴雪说了不算，但是也看出“小道消息”对玩家们的吸引力。不否认，暴雪内部的某些员工掌握着一些类似于上帝的权利，偶尔将这种权利行使一下接受玩家的膜拜也能满足一定的优越感。接二连三出现这种泄密事件，暴雪很生气，后果很严重。

哥只是有点虚荣心 你们别闹了！



唐先生发言的逻辑让我陷入思维混乱

PCGG讯 近日，蛰伏已久的唐骏首次高调露面，并对“学历门”首度进行了回应，他说：“这个事件我有没有责任？有责任，我是当事人我要负主要责任。这个责任在于什么，我对我自己的学历采取一个含糊、不透明的方式，如果我说我错在哪里？我应该在所有的场合都说我毕业于美国西太平洋大学就可以了，就不会有这样的事，起源就是我没有透明起来，含糊了，这是我的错，很严重的错。但是你说我是造假我是坚决不同意，我自己觉得我自己没有错，但是我的错在于刚才说的那种含糊，不透明，是虚荣心造成的。”

网友认为，现在最重要的已经不是学历问题，而是唐骏的联游裁员事件：“这个就不劳您操心了，野鸡大学当名牌是咋回事咱都懂的，您还是瞅瞅您那马上就要退市的破公司吧，还剩几个能裁的？”

以我在文字界浸淫数十年的功力，唐先生这段回应实在是让我看不懂（对于我这种小学语文的文化水平来说，妄图理解西太平洋大学水平的发言实在是太艰难了）。按照字面意思，唐先生似乎是认错了，但最后又没错，最夸张的是，这个“错”到底是什么他竟然都没说明白！

暗黑3 将装在3400张3.5寸磁盘中发售？

PCGG讯 有玩家在暴雪官方论坛问起《暗黑破坏神3》容量方面的问题，这次Bashiok不是一般的幽默，用了不同寻常的方式来回答。

玩家Cautilus Maximus：拜托请不要使用数量超多的碟片装着《暗黑3》来轰炸我们……

Bashiok：它只会装在3400张3.5寸磁盘中，只有这一种版本哦！

玩家Nick182：假如真的是3400张3.5寸磁盘，那么由此推算，游戏的大小会在4.9g接近5g的样子，Bashiok给我们透露了点风声哦？

后来又有玩家对这个问题穷追不舍，Bashiok开始不耐烦了。

玩家：暗黑3的容量真的会有3400张软盘吗？

Bashiok：NO，这只不过是我随意写的一个数字，没有实际意义。

玩家：暗黑安装盘太多啦，不要那么多安装盘。

Bashiok：0个安装盘好不好？下载是王道。为啥有那么多关于这个的帖子。



这就是带着古老回忆的3.5寸软盘

第三名 任天堂公布3DS

在经过一系列的传闻后，任天堂终于在今年的E3展上正式公布了他们的下一代游戏掌机3DS。这台新掌机最大的特色就在于可以实现高品质的裸眼3D效果，通过E3和日本秋季发布会上的展示，人们已经大体了解了3DS的诸多新特性，并对明年春季的上市抱有期待。



第二名 新体感控制器上市

在任天堂推出体感游戏机Wii四年后，索尼和微软终于姗姗来迟。他们各自都在今年推出了自己的体感操作方案PS Move和Kinect。这两家公司都试图将更多的核心游戏引入到体感操作领域，并企图借助视听上的优势在与Wii的竞争中笑到最后。起码从上市初期的情况来看，这两种商品都受到了市场的热烈欢迎。Kinect在25天内售出了250万，正朝着全年500万的销售目标稳步迈进；PS Move上市两个半月售出了410万，形势也是一片大好。



第一名 最高法院激辩“施瓦辛格禁售案”

十一月，美国最高法院听取了“施瓦辛格禁售案”正反两方的辩论意见。这部充满争议的法律提案在过去一年中无数次的出现在了媒体报道和业内谈论中。支持者认为加州州长施瓦辛格做了一件正确的事，不让未成年人接触暴力游戏符合人情伦理的教育要求；但反对者则认为此先河一开，政府就可以以此为帽子对其他游戏刻意打压，甚至将这一政策衍生到其他娱乐产品领域。



五大新闻竟然一点没提到“巫妖王审批”和“QQ与360的战争”，这是多么不专业的媒体啊！你让我们500万玩家和5亿网民情何以堪！但是想想这五大里面多数为技术革新方面的成就，而我提到的这两项“事件”虽然影响力巨大，但是事件因由却真拿不上台面。

最山寨新闻评论 随便点评区

亚洲游戏展12月24日开幕

陈冠希任展会大使

PCGG讯 今年亚洲游戏展将于2010年12月24日至27日，在香港会议展览中心5号展馆F及G厅隆重举行。大会将以“破框震撼.3D体感游戏”为主轴，现场设有多款游戏试玩演示，让入场人士可率先体验市场上最新的体感游戏产品。

亚洲游戏展自2002年创办至今已踏入第九个年头，每年均吸引数以十万计来自本地和世界各地的电玩爱好者到访，去年更录得共450,000进场人次，突破历届佳绩。今年亚洲游戏展官方确定将邀请陈冠希出任展会大使。届时他将演唱本届主题曲“Man in the mirror”，在歌中他首次披露2年来的心路历程。该展会去年的大使为容祖儿。



其实对于陈冠希这个人，我并不像大多数人那样抱着同仇敌忾的心情。很多人喜欢把他的行为扯到一种道德层面的阶级斗争上去，这有点太吹毛求疵了。没错，他是一个艺人，但是首先他是一个人，他有权利以自己的方式处理自己的情感问题，只要和他交往的女方没有异议，你看热闹的呲牙裂嘴地急个屁？

我也是从艳照门才熟悉这个艺人，在此之前我对他的演技和相貌都不感兴趣。也是通过媒体的渲染才了解他除了玩女人之外，还玩公仔、玩游戏（据说还玩得很疯）。这次游戏展找他代言，我想也没违背大会的宗旨——比起请那些连什么是游戏都不清楚的整容女星代言来，还是陈冠希为游戏展代言更靠谱！

陶教授开地图炮！游戏玩家太多导致中国公民科学素养低！

PCGG讯 临近年末，网瘾专家陶宏开在微博上开地图炮：“中国青少年的游戏素养高居世界第一，所以中国公民的科学素养才如此低下。”

TIPS 什么是科学素养？

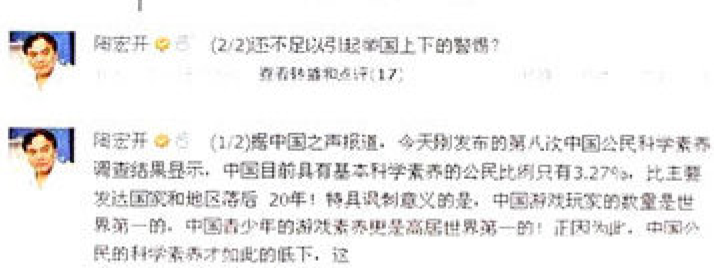
根据百度百科的解释，国际上普遍将科学素养概括为三个组成部分，即对于科学知识达到基本的了解程度；对科学的研究过程和方法达到基本的了解程度；对于科学技术对社会和个人所产生的影响达到基本的了解程度。只有在上述三个方面都达到要求者才算具备基本科学素养的公众。

而中国科学技术协会11月25日对外发布第8次中国公民科学素养调查结果称，“十一五”期间中国公民的科学素养水平明显提升，2010年中国内地具备基本科学素养的公民比例达到3.27%。结果表明，目前中国公民科学素养水平相当于日本、加拿大、欧盟等主要发达国家和地区20世纪80年代末、90年代初的水平，也就是落后了人家20年。

我最近一直在怀疑，是名人们的逻辑越来越混乱了，还是我的智商水平越来越低下了（难道是因为我玩游戏太多把脑子搞残了？）。

陶大炮这段发言我看了半天都摸不到头脑，他到底想表达什么意思呢？如果说这段文字的中心思想是“中国青少年的游戏素养高居世界第一导致中国公民的科学素养才如此低下”，那也太脑残了吧？这比小麦亩产三万斤都让人啼笑皆非。

众所周知，我们比发达国家和地区落后，是有着多方面的原因的，最不可能的原因就是“游戏”。这种最基本的常识是一个小学三年级的孩子都可以辨别的，为啥一个在国外刷了十几年盘子的教授反而不理解呢？我不相信！你们不要黑陶教授！这种思想绝对不是教授这个级别的人表达出来的，肯定是我理解错误，或者是有人恶搞！



陶宏开微博截图



年末假期收藏 十大推荐游戏



转眼之间又到了年关了，圣诞节加上元旦节，过完了接着就要放寒假了，同学们的电脑里如果没个十款八款游戏的话，那肯定是不好过咯！于是，神勇威武的Sam大叔像圣诞老人一样把游戏带来给大家咯！本期推荐的10款游戏加起来也不过3个多G的大小，而且配置需求也绝对适合目前所有中低档次的电脑哦！特别是其中小编们推荐的游戏，绝对是经典之作，非玩不可哦！

新纪元战争

游戏容量 500MB



英文名称	Epoch Wars
游戏类型	即时战略
制作公司	Seed Studio
发行时间	2010年12月5日

小P丰推荐



在上期极速体验里我们就介绍过啦，玩的就是最简单的“石头、剪刀、布”游戏，绝对有创意哦！这款因果即时战略游戏，允许玩家跃入没有资源收集和建设的需要行动的权利。玩家控制一个使用指挥人员的能力和捕捉领土部署士兵营。令人兴奋的事情在游戏中也将成为胜利的决定性因素。除了人物的游戏世界将是独一无二的外，一个综合的复杂程度不同的地图数字组成，和看似简单实则需要动脑筋的关卡设定，都给了我们足够的想像力发挥空间。



格拉西亚守护者

游戏容量 500MB



英文名称	Guardians of Graxia
游戏类型	卡牌策略
制作公司	Petroglyph
发行时间	2010年11月11日

贪睡猫推荐

这是一款集合了回合策略和卡牌对战的趣味游戏，背景设定则是借鉴了同名的桌游。游戏将会在奇幻风格的场景中利用卡牌、兵种雕像和棋盘上的格子为基础开展策略。PC版本的游戏将会结合在线功能与桌面游戏特性，拥有极高的重复可玩性，其中包含240种独特单位与魔法卡牌。游戏支持单人与多人游戏模式。





离子袭击

游戏容量 150MB



英文名称	Ion Assault
游戏类型	飞行弹幕
制作公司	Black Inc.
发行时间	2010年11月18日



在这款射击游戏《离子突袭》中，玩家可以使用上百种离子武器，面对30多种采取不

同攻击方式的敌人和4个区域的巨大BOSS。游戏的特色在于超级眼花的画面效果，以及更主流化的飞机和敌人的造型。而且，玩家可以和朋友一起闯关，也可以通过网络进行对战。近期，游戏的官方网站也已经放出：www.ion-assault.com/ 有兴趣的读者可以去官网上下载游戏试玩版本哦！



冬之声

游戏容量 500MB



英文名称	Winter Voices
游戏类型	角色扮演
制作公司	beyond the pillars
发行时间	2010年11月20日



这真是难得的一款欧美人开发的漫画角色扮演类游戏，而且是由几位大学生用业余时间做的哦，值得体验！游戏内容有一些悬疑剧本的味道，讲述了主人公经过漫长的旅途时间去调查某个可疑事件的线索，从遥远的首都来到乡村。与陌生人、村民、流浪汉或其他旅行者对话，甚至会在阴森的雪地上遇见过去的幽灵……总之游戏过程是挺折磨人的，希望玩家不要中途放弃，一定找到勇气来面对你的恐惧，而且游戏的最终结果会出乎你意料之外哦！

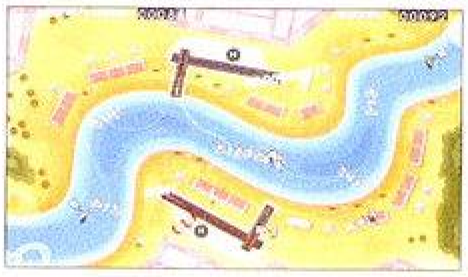


航空指挥官

游戏容量 160MB



英文名称	Flight Control HD
游戏类型	益智模拟
制作公司	Firemint
发行时间	2010年12月8日



在之前的杂志中大叔曾经介绍过一款非常著名的同类型游戏，叫做《我是航空管制员》，很有趣的跨平台游戏。而本次这款游戏是专门为PC平台打造的趣味体验。空中交通管制是世界上最紧张的工作，但是在游戏中当然就不用那么严肃咯，你不需要航向角、飞行规则或气象报告这些专业知识和术语，你天生就会最熟练的空中管制工作，一个天才！游戏里的飞行控制系统包括了5个机场和10架飞机类型，其中还包括在航空母舰上的飞机起降哦！



战地学院

游戏容量 250MB

阿汤叔推荐



英文名称	Battlefield Academy
游戏类型	战略策略
制作公司	Matrix Games
发行时间	2010年5月8日





这是一款回合制策略类游戏，但游戏中你会发现还加入了即时战略的成分。其概念来源于英国广播公司（BBC News）之前设计的一款网络游戏（但是本作并不基于任何游戏开发）。游戏中有超过30多场真实二战的战役，其场景从北非沙漠的炎热战场一直延伸到白雪皑皑的阿登高地山脉地区，在这里，盟军将要进行一场击退德国最后反攻的战役。总之，阿汤叔玩下来的感觉很不错，很久没有玩到这样出色的二战战略类游戏啦！详细内容请关注本期极速体验栏目。

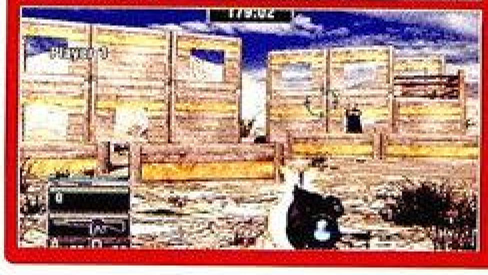
上膛：目标命中

游戏容量 600MB



英文名称	Reload Target Down
游戏类型	第一人称射击
制作公司	Mastiff
发行时间	2010年11月29日





这其实就是一个简化版的CS，如果你闲来无聊可以装上体验一下。《上膛：目标命中》将在游戏中锻炼你的射击技能，让你模拟在解救人质时所需的瞬间反应和坚定意志，游戏拥有狙击、保护要员以及奥运会射击模式，如何在茫茫人海中辨别出敌人并干净利落地狙杀，你可以和朋友一起来竞赛120+的勋章和成就，超过25种逼真的武器以及让你有真实体验的狙击手训练。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

遗忘花园

游戏容量 190MB



英文名称	Oblivious Garden
游戏类型	冒险解谜
制作公司	coryphee（中国）
发行时间	2010年10月24日







这又是一款值得推荐的国产同人游戏，也是由一个以大学生组成的开发小组制作的。游戏背景是在一个虚拟的古老大陆——拉托伊（Latoy）那是这片大陆自古以来不变的名讳，自千年前起口耳相传的广袤乐土之名。时隔千年的岁月，曾经安居于拉托伊的人类已然分裂为南北两侧。占据富庶南方的魔法帝国·瑟兰图。盘踞寒冷北地的联合公国·沃斯提亚。本为同胞之人挥舞着不同的旗帜，以经由人之手打造的剑，与经由神之手授予的魔法，投入连绵不绝的战火中，互相杀戮着。——那是一个，无论是对神还是对大地都已然失去景仰心的时代。然而在这样的乱世当中，依然存在着一如千年之前那般、无忧无虑的乐土。——遗忘庭园（Oblivious Garden）那是为七位公主建起的瑰丽行宫，冠以花园之名的乌笼。故事，就从这里开始……

克隆星球

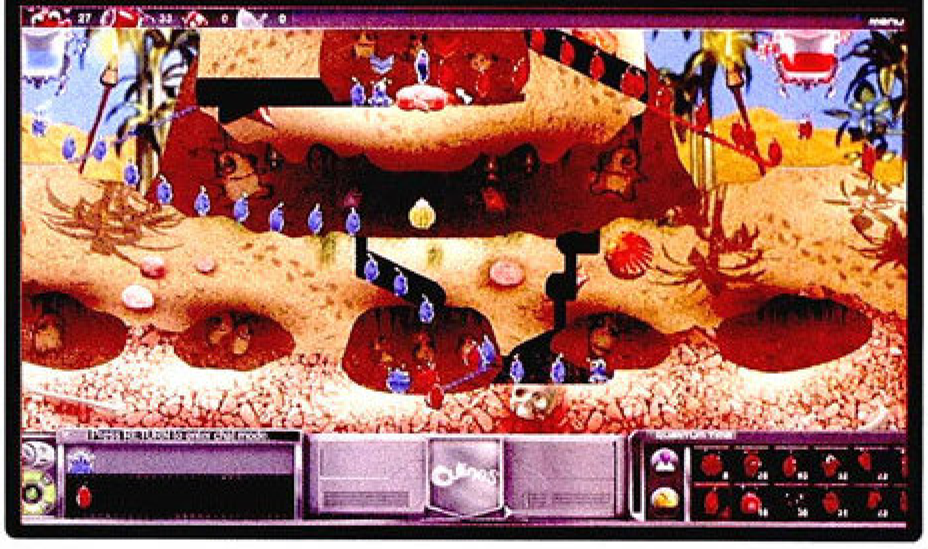
游戏容量 500MB



英文名称	Clones
游戏类型	策略模拟
制作公司	Tomkorp Computer Solutions Inc.
发行时间	2010年11月19日



《克隆星球》是一款有趣的风格取自于经典谜题小旅鼠的进化游戏，包含了在线多人合作功能，有不同的游戏模式、难度和成绩榜，还有内置的编辑器让玩家可以自由创造属于自己的单人战役。游戏的内容比较类似于另一款著名的单机游戏《孢子》系列，但是也有很大不同，孢子是即时战略类游戏，其主要内容是在生物的进化上，而这款游戏主要是在星球的建设上。



致命伤害

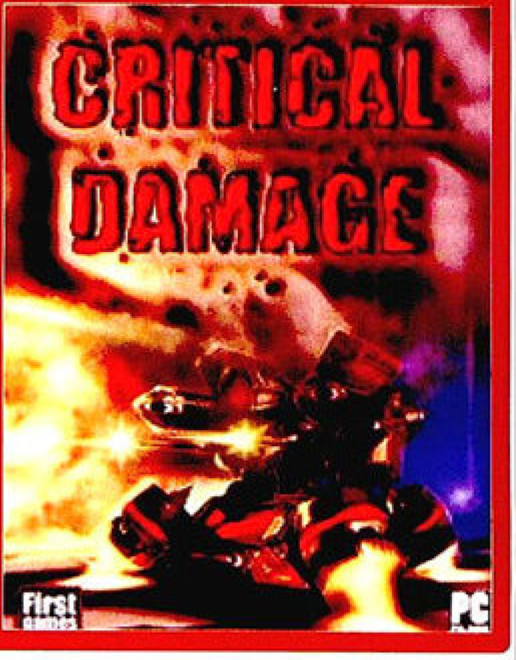
游戏容量 210MB



英文名称	Critical Damage
游戏类型	坦克射击
制作公司	My Play City
发行时间	2010年12月5日

sky推荐





《致命伤害》是一款超酷的3D射击游戏。警报从国际空间站传来，可怕的事情发生了……探测仪器探测到了不明生物在船外，它们是一群危险、残酷和贪婪的怪物，会吞噬一切它们接触过的东西。船员们处于严重的威胁之中……作为指挥官的玩家，你要使用机器人，并操作最现代化的武器尽全力摧毁它们的来犯，直到增援部队到达。本游戏有超过90个敌军种类，10个独立场景，5种机器人，12种可升级的超酷武器。



穿越回去一起做骑士
模拟人生中世纪

S 期待度	发售日期	2011年春	模拟
	游戏公司	EA	
	游戏特点	中世纪	

推荐人群：每天看着穿越文喜不自禁的玩家

穿越回5个世纪以前的欧洲

从2000年第一款《模拟人生》发布，系列一路走来也有了10年的历史，也算是到了中年，这些日子来系列作品每况愈下的销量都昭示了《模拟人生》是遇到了中年危机，当然作为EA这级别的公司当然不会看着它萧条下去，前日其宣布为该系列新增一部穿越类作品：《模拟人生：中世纪》，将在2011年春季登陆PC平台。


战争在那个年代是不可避免的


人物建立的截图



这次的开始画面做得很友好

很多职业供玩家选择

此外，新作中的各行各业的人都可以被控制，比如国王，皇后，骑士，巫师，铁匠，吟游诗人等等。游戏将以许多不同的任务展开，比如锻造一把传说中的宝剑、安排一场皇室婚礼、保卫王国对抗邪恶法师，以及找到不老泉等。根据玩家扮演的角色不同，每个任务的过程也不同。


战争在那个年代是不可避免的

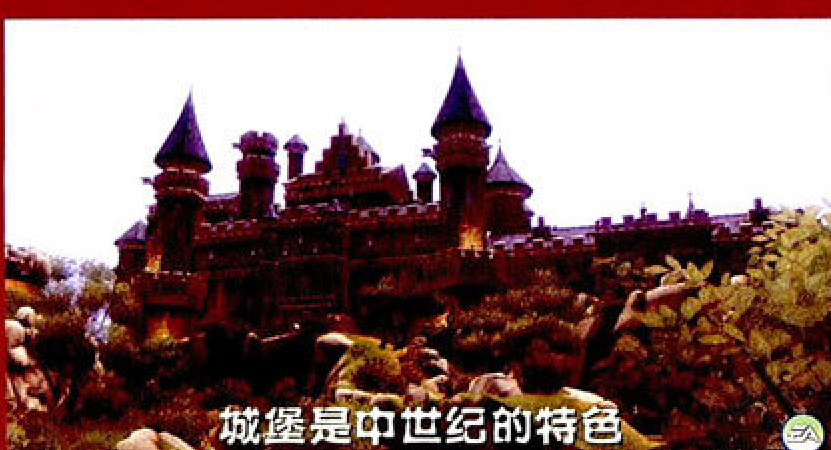


法官

玩家可以在游戏中建立自己的王国，并且可以进行治理，也可以派兵攻占邻国领土。通过内部发展和侵略外国都可以壮大自己的国家，此外，玩家还可以为了个人荣誉，做各种任务。至于玩家可以控制到何种程度，是否像《模拟城市》那样丰富，还是一个简化版，这些细节都没有在已经公布的消息中说明。

阴暗的中世纪

“中世纪是一个充满阴谋、传奇和激动人心的故事的时代。这个时代为The Sims工作室提供了绝佳的背景，在这个时代他们将会有讲不完的故事。”EA旗下The Sims工作室总经理Scott Evans说，“《中世纪模拟人生》将会让玩家体验一个我们希望玩家能乐在其中的《模拟人生》游戏，同时这款游戏的系统能让策略游戏和RPG游戏的玩家也能找到自己喜欢的地方，他们可以掌控整个帝国，也可以通过完成任务来体验乐趣。”



城堡是中世纪的特色



有时候要不得已杀了自己的手下

和其他《模拟人生》系列游戏一样，《模拟人生：中世纪》也拥有高度自由的系统，比如玩家可以个性化所有来到王国中的新英雄们，可以设定他们的特技和致命弱点。玩家需要让这些英雄执行一些日常任务，比如负责治疗伤病、与异邦交易、铸造盔甲等。玩家还会养育后代，培养他进行宫廷斗争，会发生什么事情，则完全掌握在玩家手中。

太狼推荐

自从SEGA的《莎木》开始，世界上就多了这么一类几乎没有主线剧情、自由度极大的游戏。当然，《莎木》素质的确很高，同样结局也是悲剧的，一手创造了SEGA帝国的铃木裕亲手将DC送进了坟墓。之后，这样的游戏慢慢消失了。

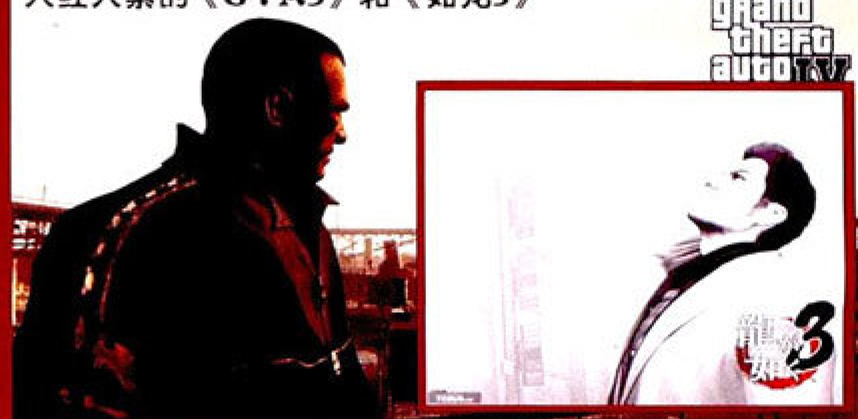


亲手送DC进棺材的莎木

到了20世纪，Rockstar Games的《GTA》系列横空出世，这样的游戏再次受到玩家们的关注，包括之后EA研发出的《模拟人生》和SEGA的《如龙》系列，都是此类游戏的代表作品。

这类游戏都有一个明显的特点：自由度高。游戏世界观非常庞大，也没有特定的主线任务，玩家想将自己的角色发展成什么样，都凭借着自己的喜好，你可以在街头杀害无辜平民做一个乱世枭雄，也可以惩奸除恶成为一个旷世英雄。《模拟人生》这样一款游戏就是让玩家自己决定游戏中人生旅程，让那些一直没办法实现自己抱负的玩家可以在这个游戏里完成自己的梦想。虽说《模拟人生》已经开始走起了下坡路，但是《中世纪》还是值得那些抱有骑士精神的玩家尝试的。

大红大紫的《GTA5》和《如龙3》



S 期待度	发售日期 2011年4月6日	动作冒险
	游戏公司 Konami	
	游戏特点 闪电动作	

推荐人群：老牌动作游戏玩家



雷電出戰PC平台 合金装备之崛起

METAL GEAR SOLID LIGHTNING BOLT ACTION RISING

“拍肩門”下的游戲

2009年的E3游戏展，小岛秀夫轻轻的一下拍肩，把全日本的索饭们拍的十分不满。而在这之后，他更是宣布了《合金装备》的最新游戏会登陆PC平台，这让许多家用机玩家看着自己省吃俭用买来的XBOX360和PS3，哭的心都有了。

当然，本作是系列一部类似于外传的游戏，他连主角也从士兵Snake变成了雷电，并大幅削减了其中潜入部分，加大了打斗和战争的内容，使得这部游戏更加偏向于动作游戏。一手创造了《合金装备》的小岛秀夫也将这款游戏描述为“闪电动作游戏”。

游戏的时间设定在《合金装备2》之后，本作还会提供给玩家极大的自由度，使得玩家的感受类似于在玩《GTA》，你可以去任何一个地点，可以做任何想做的事，同样《崛起》也可以像《GTA》一样肆意杀人。众所周知，《合金装备》系列一贯的最高追求是安静地潜入，尽量不做多余的杀戮。而本作做出如此之大的改变，不知道会不会引起那些系列忠实粉丝们的反对。显然，制作组也考虑到了这点，在本作中以“不杀任何人”的条件打通游戏还是完全可能的。



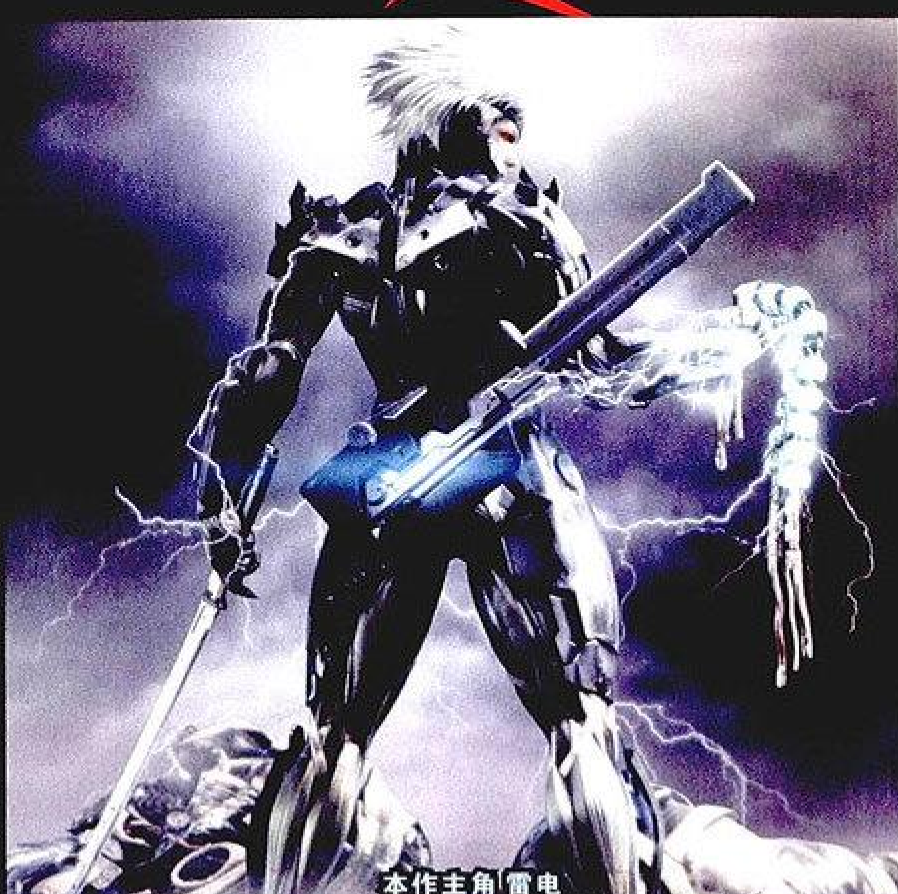


游戏历史上最重要的两次拍肩

新游戲新風格

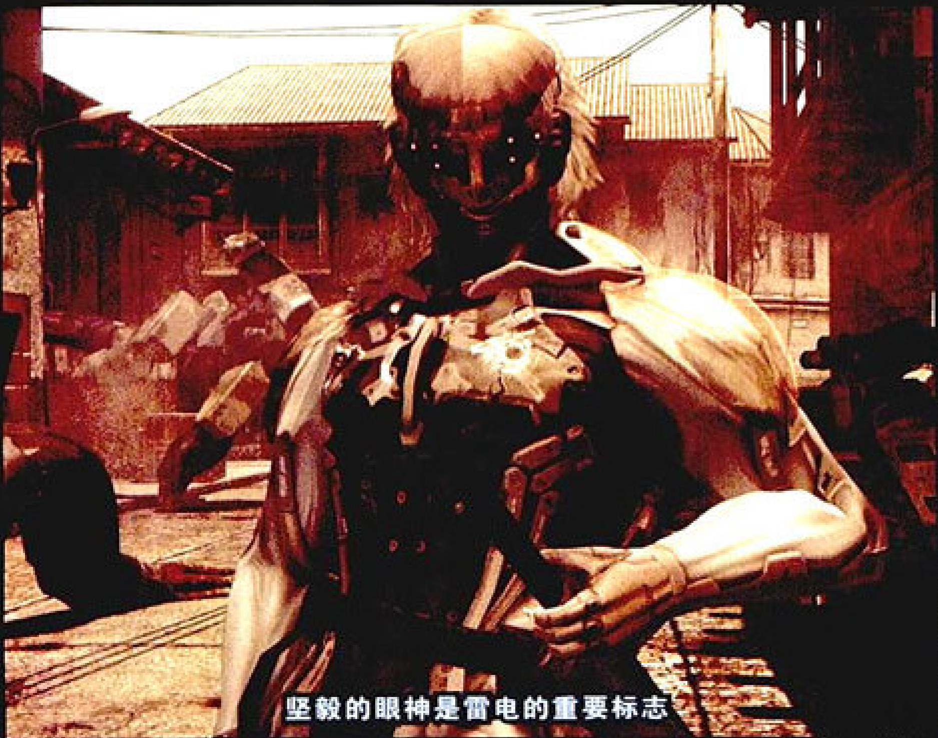


新主角雷電



本作主角雷电

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



坚毅的眼神是雷电的重要标志

在游戏中雷电将手持高周波剑刃，就算敌人拥有钢铁的身躯，也可以像切纸片一样切断，从画面上看相当血腥，因此推荐年龄为成人级。游戏还可以从杀死的某些生化机械兵身上夺取部件，然后吸取部件的能量。能量可从敌人那里夺取，这是通过实施改造手术，成为人造人的雷电的最新技能。在战斗中的能量补给，不是靠吃东西来维持，而是从敌人那里吸收。另外，除了吸收能量之外，还可以通过吸收来提升自我力量。斩击还有新用处。



这次的高周波剑刃





本作可以斩击的对象，并不仅仅只有敌人，无论是敌人、机械兵、建筑、寿司、西瓜等等，只要是地图上的物体都可以用雷电手中锋利无比的武士刀将其一分为二。比如石柱等，斜面斩击的话，会倒向切断的方向。所以只要瞄准的好，利用石柱可以对敌人造成伤害。除此之外，还可以用斩击做枪等等的新道具。虽然听起来很爽快，但Konami告知，战斗里也有道德观念。在游戏中大肆杀戮绝对不会获得更多奖励。相反，玩家可以选择斩断敌人的武器使他们失去战斗能力这种平和的手段。而且如果不杀生，还可以解开相关的成就奖励。是打倒敌人前进，还是杀掉敌人前进，将由玩家自己选择。



填補了4代裡的空白時間

本作的故事情节与SNAKE在《合金装备4》最后一战的时间基本相同， 揭露了“雷电”在这段空白时期发生的故事。并从一个侧面去描写SNAKE和BIG BOSS的江湖仇恨，对之前故事是一个极好的补充，或许不是每一个玩家都能够玩到PS3上的那款大作，但在这次游戏回归到了PC平台后，玩家完全不能再错过这款游戏了。

太狼推荐

当年小岛秀夫为了调侃和田洋一的FF13拍肩门，在E3上也跟着来了下拍肩，于是就诞生了这么一部《合金装备崛起》，作为KONAMI最后的王牌，MGS系列每次登场都被寄予厚望，而SNAKE大叔也从没有让人们失望过。只是在4里，SNAKE大叔在最后剧情中死了，我相信，小岛大神是干不出把SNAKE从坟墓里挖出来这种人神共愤的事情。于是，就有了这么一部以雷电为主角的另类产品，虽然在风格上面的变化很大，但相信小岛制作组是一个能够创造奇迹的团队，而我们只需要等待奇迹的那一天。



如果不知道他的名字，或许你都不能称自己为玩家

◀当时的封面图，现在看来富含深意

还在玩刺客信条？巫师2：刺客之王



S 期待度			
发售日期	2011年春	角色扮演
游戏公司	CD Projekt	
游戏特点	奇幻动作	

推荐人群：冷门RPG游戏爱好者

RPG史上最逼真角色

《巫师》系列的第一部以其引人入胜并充满挑战性的情节在去年大获成功，游戏在销售后得到玩家很多的好评，使得这一原创作品，跻身游戏业著名RPG的行列。本作建立在由CD Projekt RED开发的全新技术的基础上，为RPG游戏提供了非直线的情节系统。新技术也带来了更优质的画面，包括堪称RPG史上最逼真的角色。


唯美的森林光影效果


本作素质绝对很高

神奇的Roche



CDProjekt的官方网站上更新了一位全新的角色Vernon Roche，他是一位靠自己的努力赢得一切的典范。他的人生履历是从与Nilfgaard的战争中作为特种兵开始逐渐令人瞩目。当时他将敌人的多名长官吊死在了路旁的树上。他用自己的双手从自己身体里拔出了敌人射来的11支箭。没过多久，Foltest就意识到像这样的天才不应该在这种灭绝人性的游击战中被埋没。Vernon Roche获得了晋升，成了一名特工。当然，说是杀手也可以。

当他成为国王的左膀右臂之后，他所要完成的任务是挫败一些反动计划，烧毁那些不听管教的男爵的庄园，打入敌对帝国的间谍团伙。多年来，他组建了一支小队——里面的成员都是些不怕死的暴徒、刑讯专家、低调的探子等等——这些人都能随时为他上刀山下火海。Roche在战术方面非常精通，而且在管理属下方面也很有一套。他的小队迄今为止只失败过一次——他们没能抓住臭名昭彰的恶徒Iorweth。


真实的打斗场面

有关Vernon还有很多说法。有人说如果他的所有敌人每人给他一块钱，那这些钱也足够把Temeria连同附近的土地买下来了，如果人死之后只能由朋友负责帮忙下葬，那Roche就只能死后自己给自己挖坟了。不过人们都觉得，只需要在他棺材里放把刀子，他不管是死是活都能给自己挖个坟出来。


落寞的等待

超长的过场动画

《巫师2》将拥有256个过场动画，总长将超过150分钟，这可是一部电影的时间。而能够将游戏中加入如此比例过场动画的实在少之又少，小编我能够回忆起来的只有DS上的《雷顿教授》系列，但是由于这是个解谜类的游戏，肯定需要通过大量动画来串联剧情。而作为一款本身就带有故事性的角色扮演游戏，能够将游戏动画达到这样比例，实属难得。

这种游戏女主角还是要来插一脚




应该是本作的BOSS

CD Projekt RED工作室CEO Adam Kiciński说：“我们很高兴在此公布这个我们历时两年半打造的作品。在《巫师2》的开发过程中，我们学到了许多东西。我们运用了我们所拥有的一切知识来将这个续作打造成最好的RPG之一。我们将《巫师》中成功的部分继续进行了改善，相信《巫师2》将会得到新老玩家的喜爱。我们在制作《巫师》的时候就制定了很高的目标，现在，我们的目标又上升到了一个新的高度。”

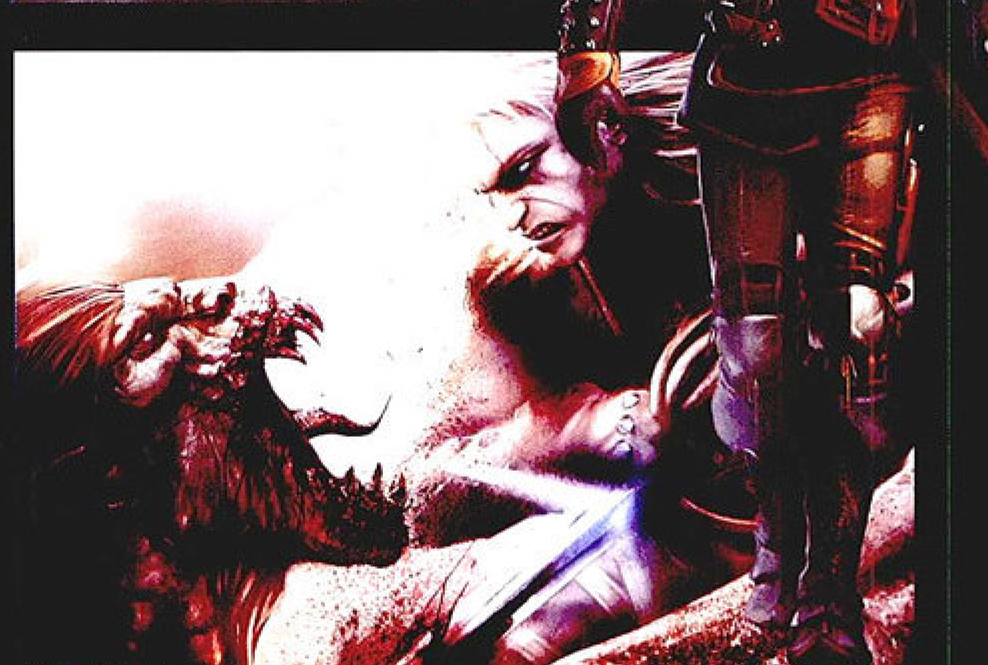
帅气的男主角团队



太狼推荐

很早之前就有神人概括了欧美游戏：“车、枪、球。”，作为读者，如果认真去看了前几期的新作快报，肯定会知道很多都是第一人称射击游戏，CD Projekt能够逆势推出一款RPG游戏，着实精神可嘉，而且这部游戏的素质十分不错。虽然距离前作的发行已经有了近2年的时间，但当我在外网看到这款游戏的名字，还是激动了很久。传说这款游戏会有16个结局，这在很大程度上放宽了自由度，玩家可以根据自己的想法来决定角色在游戏中的人生道路。


难道RPG就这样走向末路



编辑：小P羊　　美编：哈秋

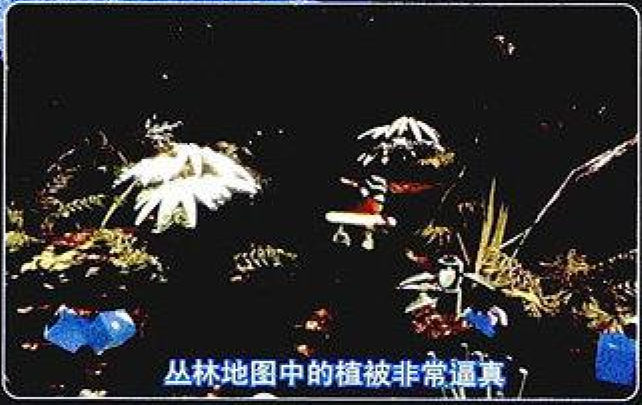
B 期待度		
发售日期	2011年2月	动作冒险
游戏公司	LucasArts	
游戏特点	未来科幻	

推荐人群：《星战》迷和狂热的动作游戏爱好者



提到乐高系列玩具，相信不少家长都会仰天长叹“这一套套小玩意真是个无底洞”。说起来，游戏中早就有乐高的形象了，譬如由Giant Interactive Entertainment和LucasArts公司合作发行《乐高星球大战》。该游戏围绕着《星战前传》的三部曲开发，游戏中甚至还曾爆料出不少电影未公布的内容。而这一次要介绍的，则是将在明年初上市的《乐高星球大战3：克隆战争》。

我们扮演的不只是绝地武士
乐高星球大战3：克隆战争


丛林地图中的植被非常逼真


壮观的两军对垒场面

游戏取材自网络动画

《乐高星球大战3：克隆战争》取材自网络动画《星球大战3：克隆战争》的剧情。在游戏中，玩家可以选择不同的星战角色来进行冒险，譬如扮演手持光剑的绝地武士或分离主义者。尽管游戏中的角色造型都是卡通味十足的乐高玩具人，不过战斗感依然流畅！比如，绝地武士能在游戏中用漂亮的后空翻躲避攻击，在一些地图场景中，则会有敌人从掩体里冲出来向玩家发动奇袭。

说起来，该作其实在2010年的科隆游戏展上就放出过消息了，LucasArts的资深市场部经理在现场演示该作的时候，曾经播放了大段游戏画面，其中展示了玩家运用各种武器，例如光剑、激光枪甚至迫击炮战斗的情形。而除了操纵角色进行战斗外，在一些游戏关卡中玩家似乎还能驾驶小型飞船作战。

角色学会原力攻击招式

除了普通的单人游戏模式以外，本作还有一些全新的玩法要素，其中就包括了独特的1v1对决模式、新的可选角色，以及增强的关卡编辑器。通过关卡编辑器，你就能创建个性化的基地和战场！

不过最引人入胜的内容还要数《星球大战3：克隆战争》中的技能系统，通过培养角色，你可以让自己的人物得到全新的技能，如小队控制、光剑下切、光剑跳跃以及各种长距离的原力攻击招式等等。需要注意的是，玩家扮演的角色不同，角色的能力也会有所差异。毕竟，绝地武士和分离主义者阵营拥有的攻击套路根本是两码事。由此可以推测，本作的战斗会更加出彩。


装备不同武器的小队

《乐高星球大战3：克隆战争》已经锁定在明年2月份上市，LucasArts还表示为了“下一代的家庭娱乐”，该作除了会登陆个人电脑以外，还将进军PlayStation 3、Xbox 360、Wii甚至psp、DS这类掌机平台。对于喜欢3D动作游戏以及“星球大战”的玩家来说，这无疑是个值得期待的作品。


硕大的炮塔


登…型飞船

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：小P羊
美编：哈秋

英雄！敌人又来袭了
咒语力量2：命运信仰



由PHENOMIC制作的《咒语力量》系列，虽然在国内的知名度比不上《英雄无敌》，但绝对是不容错过的即时战略类游戏。说到这个游戏系列，其第一作曾因系统过于复杂而备受玩家批评。好在游戏设计团队很快吸取了教训，在保留了前作精华内容的前提下，简化了《咒语力量2：暗影战争》的游戏操控，这方使得这款结合了RTS和RPG玩法的作品得到了认可。至于预定在明年1月发售的《咒语力量2：命运信仰》，从某种角度而言，该作有点类似于《咒语力量2》的资料片。

期待度			类型
A	发售日期	2011年1月	即时策略
	游戏公司	Jowood	
	游戏特点	奇幻神魔	

推荐人群：对于微操有信心的朋友

画质提升老角色回归

提到游戏画面，基于《咒语力量2》引擎开发的《咒语力量2：命运信仰》在画质上有了进一步的提升，玩家在游戏中可以感受到相当棒的光影效果，特别是在两军对垒的时候，游戏画面会显得极有气氛。

至于游戏剧情，相信玩过前作的朋友还记得主角Avatar为了抵抗黑暗精灵的入侵展开的一系列冒险。有意思的是，在《咒语力量2：命运信仰》这个新篇章中，前作的众多老面孔将再度回归，包括那些曾在《咒语力量》系列中活跃过的经典人物，而主角Avatar也将继续自己的命运旅程。与此同时，威胁大陆的新敌人也出现了。可以预见，我们的主角又得招兵买马对付新危机了。

诸多新兵种和新魔法

在玩法上，该作和《咒语力量2：暗影战争》也非常相似，玩家除了能在游戏中体验到即时战略游戏的大量元素，调兵遣将指挥部队进行作战外，还可以像玩RPG游戏一样，操控主角体验丰富的剧情，完成一连串任务和冒险。

当然，新作中还是有不少新元素登场的。就好比出现在游戏中的一系列新单位、新建筑物以及新魔法。在这一点上，从目前公布的游戏画面中可以看到，新作中将有不少空中兵种登场。除了奇幻游戏中常见的狮鹫部队以外，主角似乎还能驭龙行进。此外，官方还提到了更多惊人且错综复杂的任务。

而除了单人模式以外，本作还有全新的多人模式和游戏地图可以体验。你将在长达数小时的关卡中感受到咒语力量的博大精深。


即时策略游戏自然少不了造房子的过程


角色似乎也要依靠raid野外怪物升级


人山人海的大战场中英雄依然醒目

编辑：大尾巴太狼　美编：哈秋



称霸胡瓦岛
无限试驾2

由著名的法国团队Eden Games制作的《无限试驾2》已经宣布在今年的2月8日就将正式发布，并且在前些日子推出了其BETA测试版供玩家下载试玩。游戏将在夏威夷的瓦胡岛展开，并且整个游戏的场景都是通过卫星拍摄的照片以及GPS导航系统制作，精确呈现了当地的地形，画面给人以实地拍摄的感觉。

A 期待度	发售日期	2011年2月8日	竞速游戏
	游戏公司	ATARI	
	游戏特点	真实赛车	
推荐人群：想去夏威夷瓦胡岛玩的驴友们			

享受赛车游戏中的模拟人生

开发小组致力于将本作做成竞速游戏中的《模拟人生》，通过赛车为载体，强调一个互动式的MMO社交休闲模式。玩家将会身处小岛，唯一目的就是从囊中羞涩的穷光蛋奋斗成挥金如土的公子哥，然后在豪车美女的簇拥下尽情享受生活。



开车环游全岛是每个人的目标

有了这样的设计，玩家不会像之前的其他竞速游戏，到了后期，有钱却无处去花。游戏设计了大量互动元素，让玩家形成攀比之势，从衣着到新车不一而足。你可以在别人的豪宅外乱逛，和人打招呼（游戏支持实时语音），邀请别人和你一起去经销商处赏车，两人甚至还能钻进心仪的爱车对内饰品评一番。





◆ 游戏中顶级跑车之一

◆ 玩家需要从一辆小破车奋斗起

赛车俱乐部

当然，《无限试驾2》的主体仍然是一款竞速游戏，玩家可以组成赛车俱乐部，并在俱乐部内举办小型的挑战赛，看看谁才是赛道上霸主。并且等到自己的赛车俱乐部发展强大，还可以去收购其他的小型俱乐部，形成一种大鱼吃小鱼的竞争风尚。

收集名车也会是这款游戏的重点，整部游戏提供了50多个汽车品牌的150多辆赛车，甚至还有一些摩托车可以选择。并可以根据自己的喜好大量改装，甚至从涂装、贴纸到轮胎都可定制。游戏处处都体现了土豪的气息，海边别墅、豪华游艇都在玩家可以购买的范围内，体验该作脍炙人口的名句：“无限试驾2为你提供无限可能……”



车内视角



赛道超越做的很好看

编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋

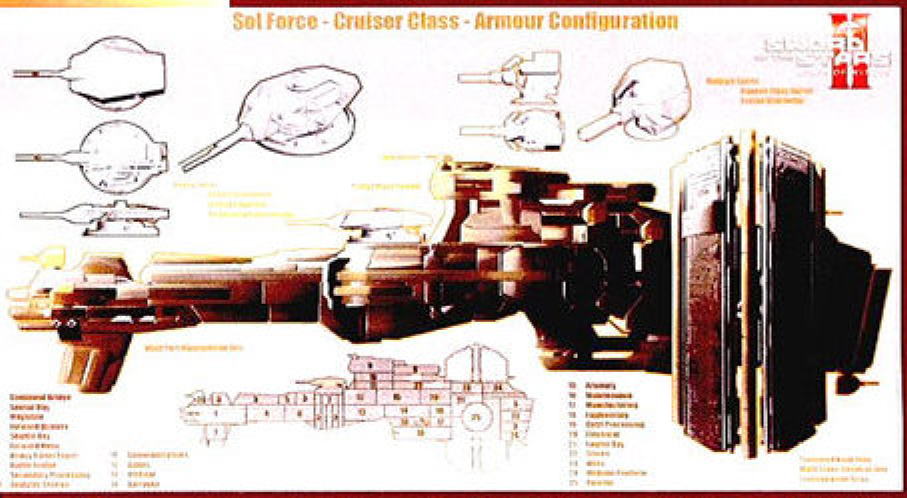
决战太空之巅
星际之剑2



期待度			
B	发售日期	2011年春	模拟策略
	游戏公司	Paradox Interactive	
	游戏特点	太空大战	

推荐人群：看着大和战舰抚子号长大的80后们

还记不记得我们小时候看的那些热血的机器人动画，其中作为强力援助力量的母舰是每个少年都想指挥的武器。现在Paradox Interactive负责发行的太空策略游戏《星际之剑》的续作《星际之剑2(Sword Of The Stars 2)》满足了我们这个愿望。每艘主舰都会设计得有自己的特色，而不是千篇一律的敷衍玩家。





专业的战舰设计





全新的4X作品

本作会是前作Suul' ka更深、更黑暗的阴谋深度揭示的进化版，舰队拥有全新的图形引擎，空间将是原来的4倍。这会对那些热衷于星球大战的玩家来说是一个福音，本作很有深度、引人注目，号称是一款4X作品，即以探险(eXplore)、扩张(eXpand)、开采(eXploit)和对抗(eXterminate)四大元素为游戏主题。在游戏中，玩家可选择四个不同的种族进行对抗，其中包括人族、Hiver族、Tarkas族和Liir族。

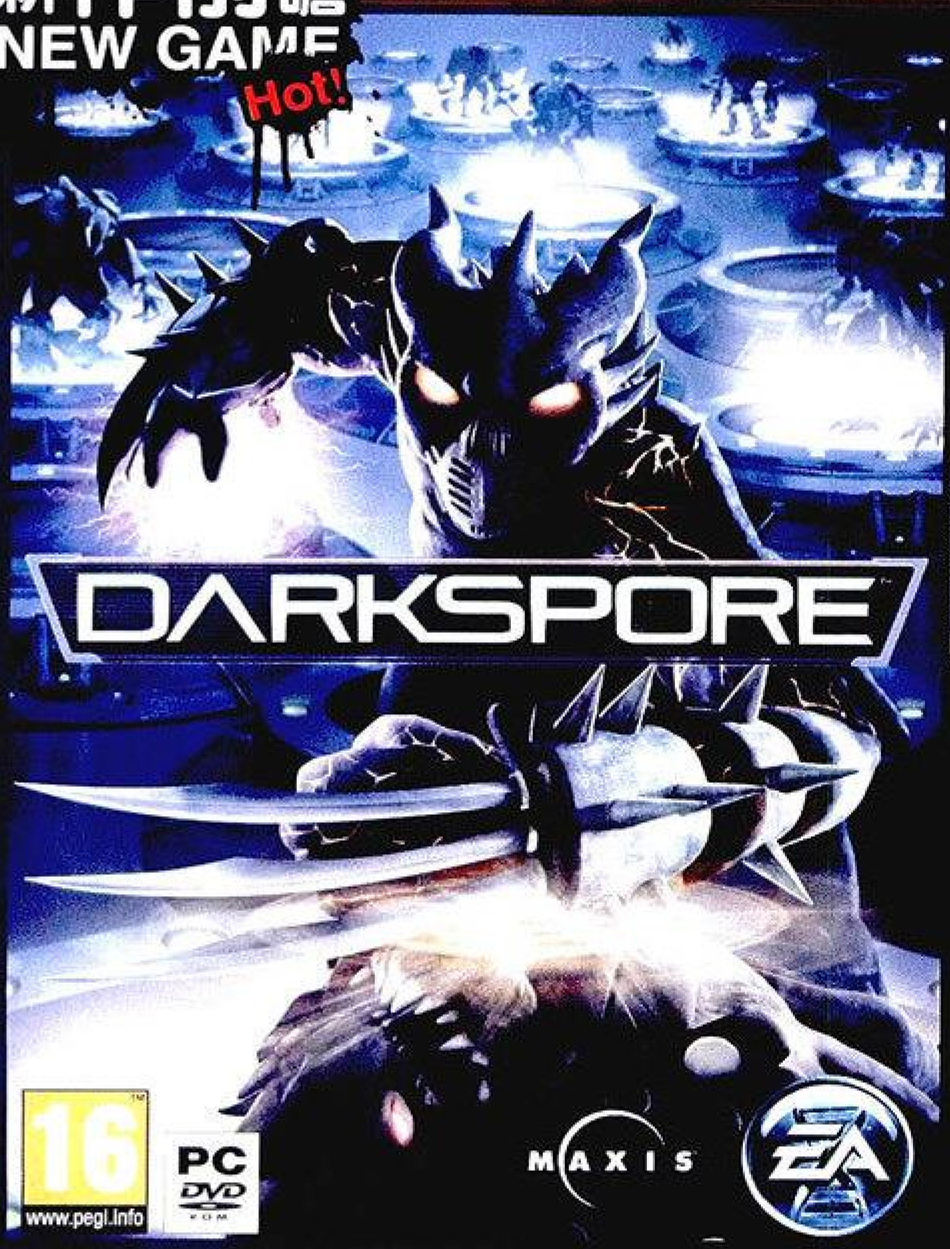
每个种族都有自己的优缺点，从而催生了大量战斗策略的运用。玩家要根据自己选择的种族来确定自己的策略，从操控性到建造等方面不一而足。通过动态的升级系统，玩家将获得多达150多种独特的科技，这将使你拥有更为先进的武器、战舰和对战效果，其中武器主要归为六大类型共计40多种，从战术防备、炮塔到厚重的装甲战车等。

繁忙的舰长



整个游戏需要玩家完成对太空区域的搜索，如果是80后的话，肯定会记得《大河战舰抚子号》这部动画，里面描写了很多作为舰长需要做的事情，玩家在这个游戏中做的其实和动画一样，小到船员的心态，大到战争策略的确定和新科技的研发，都要事必躬亲。

其实作为一款策略模拟类的游戏，《星际之剑2》在策略方面做的还算不错，并且以比较特殊的模式来展现。想法的确很不错，只是这种策略模拟游戏吸引玩家还需要游戏的代入感，这一点同类型的《基连之野望》就做的很好，用熟知的高达人物使玩家更快的进入游戏角色，如果游戏能够在这上做得更好，那本作就是一款不可错过的大作。



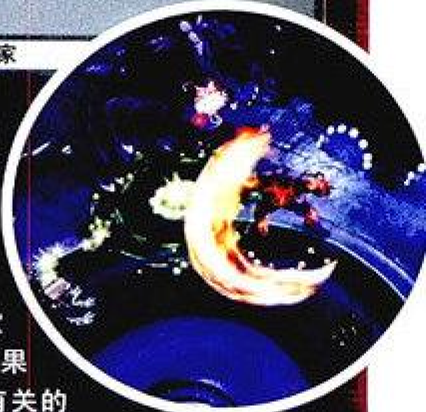
编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋

探寻黑暗孢子生命的秘密

B 期待度	发售日期	2011年2月11日	角色扮演
	游戏公司	EA	
	游戏特点	无限创意	

推荐人群：对生命有着无限疑问并玩过《孢子》玩家

大创意，大回报



大家还记得EA在去年出的一个很有个性的游戏《孢子》吗？整个游戏讲述了玩家控制一个物种，使之从单细胞开始进化到智慧生命，进而进行空间探索。这样一款受欢迎的游戏，EA不可能没有什么想法。果然，前阵子他们公开一款跟《孢子》系列有关的全新ARPG。

或许对于《黑暗孢子》这种游戏我们不知道应该如何分类，而我们在官方网站上看到了这款游戏的相关简介，这款游戏的描述是“有着《孢子》DNA的科幻风格全新动作角色扮演游戏”。这个游戏会像《模拟人生》一样富有创意，而且会在游戏中加入全新的战斗和动作元素，使得这个系列能够成为有一部强大的RPG经典作品。

最终boss竟是超级DNA

本作的故事发生在一次有严重失误的科学实验之后，一个名叫Exponential DNA的超级DNA逃出实验室后制作了数量巨大的黑暗孢子，并在神秘生物腐蚀者(Corruptor)的率领下占领了整个星系。玩家在休眠了无数个世纪后，有一天被飞船的休眠系统发出了一条唤醒信息：E-DNA已经稳定了。现在你将进入初期的原始模式，升级一批基因战士来对抗黑暗孢子。

之后玩家会通过生物编辑器创造一个属于自己的基因英雄，并拥有大量的升级和自定义设置内容，大大加强了游戏的可玩性。



玩家会控制一些很小的角色



新颖的战斗模式

受到大作启发

游戏在很多方面受到了《植物大战僵尸》的启发，玩家可以通过基本基因和强大的编辑器外加自由创造属于你的个性战士，就好比预先知道了这次攻击的僵尸种类，再来选择相应的单位进行游戏。目前可知《黑暗孢子》会提供哨探、劫掠者和风暴使者。哨探冲在最前沿，血量高负责吸引火力，劫掠者负责输出、偷袭等工作，风暴使者作为辅助角色存在。玩家可以将三种职业的孢子战士和五种基本基因相组合用于完成不同地区的作战任务。

全新职业：英雄！

游戏还会提供一种特殊职业：英雄。并且在游戏中，玩家会越来越多的得到英雄的加盟，本作要求玩家根据其不同的能力打造出各式各样的队伍，以用于完成各种要求的任务。而这样的英雄队伍也会拥有特殊的队伍能力，这会使处于其中的孢子也能够享受到这些能力，这样的设定会让你在现有的技能中组合出超强的组合技能，以便达到秒人或更强的制敌效果。



高大的英雄角色

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋

秒杀GT5!!!

极品飞车15：变速2

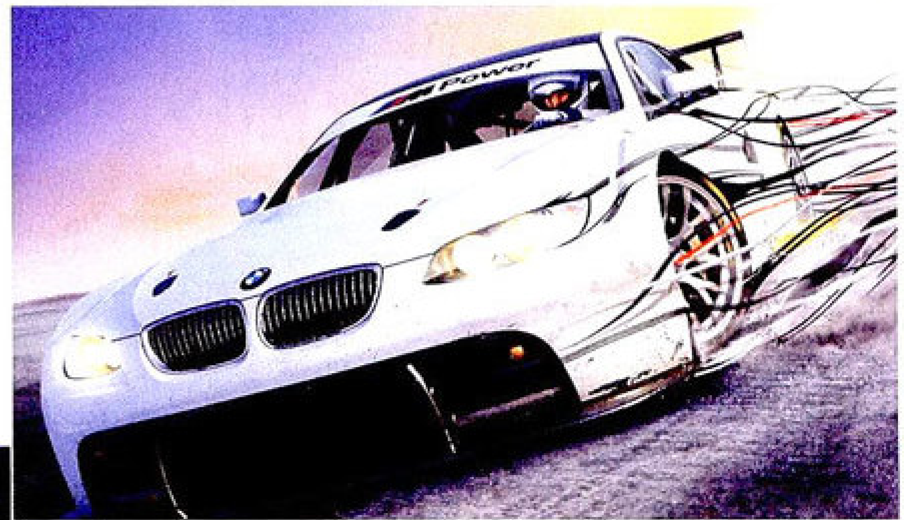


如果我没有记错，EA刚刚在今年11月16号的时候推出了《极品飞车14：热力追踪》，当然这款游戏的素质的确不错。不过，EA貌似又犯了快速圈钱不在乎游戏品质的老毛病，当天就宣布了最新的《极品飞车15：变速2》将在3月1日发售。

SHIFT 2 UNLEASHED

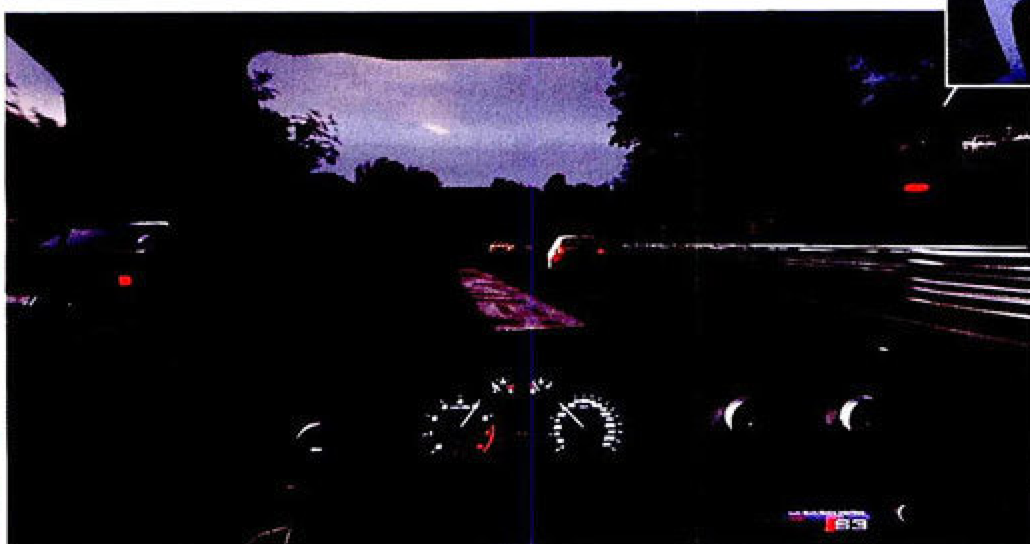
A 期待度	发售日期	2011年3月1日	竞速游戏
	游戏公司	EA	
	游戏特点	拟真职业赛	

推荐人群：看着马路上高档跑车流口水的负二代



▲很多人都不相信EA会在这么短的时间内推出新游戏

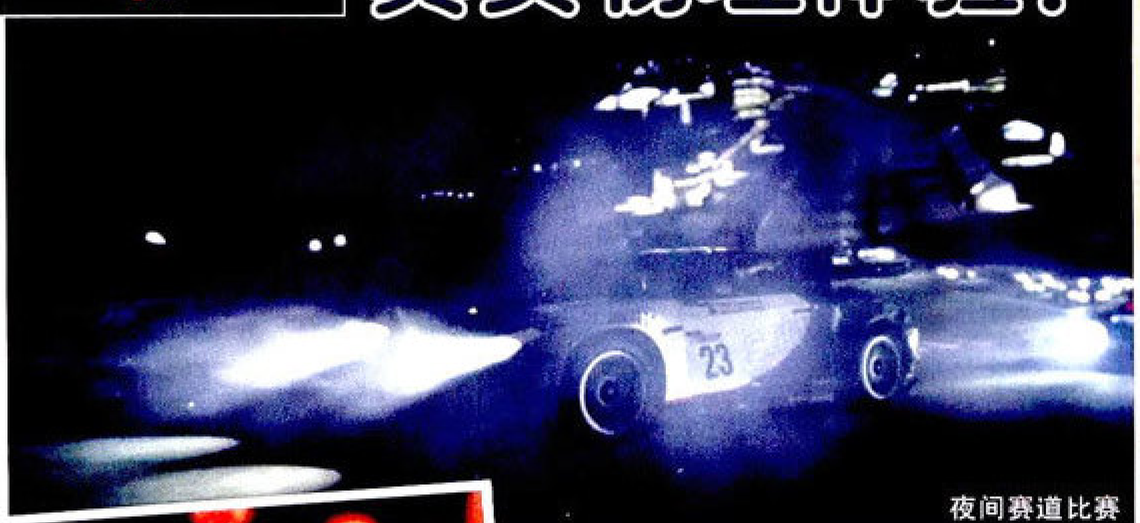
EA在《变速》中尝到了真实赛车的甜头，全球累计销售额达到500万份，这次《变速2》将继续回归拟真职业赛，并采用全新的渲染引擎，画质方面会有翻天覆地的变化，会使得玩家置身于激情四射的狂飙之中。并增加了全新的头盔视角，展现200英里时速下的真实物理体验。



全新的头盔视角 真实物理体验！

本作将会超越GT5

EA资深副总裁Patrick Soderlund在接受一些媒体采访时表示，“如果我们能提供更地道的驾驶体验，仿真的照片级具实感，就像是坐进车里一样，那我们可就此胜出且毫无疑问击败对手，对此我十分确信。”，他所指的对手是山内一典的《GT5》。他认为，自己在专业赛道的制作上比《GT5》更甚一筹，这使得玩家可以在游戏中更加多的体验到赛车游戏带来的快感和真实感。



夜间赛道比赛

16台赛车通常竞技

另外，游戏中将首次有十六台车同场竞技（对手十五台玩家一台），同时也在游戏系统也增加了“Elite”物理模式，这个模式是提供喜爱硬派拟真系操控的玩家一个新的选择，也就是说，在此模式里的车辆操控物理将会更趋近于真车的操控，看来有和GT5一拼的意味。综观以上要素来看，《极品飞车15：变速2》的内容将会是将近SHIFT一代的两倍多。



半年时间真的会出一款好游戏吗？

半年开发，素质成疑

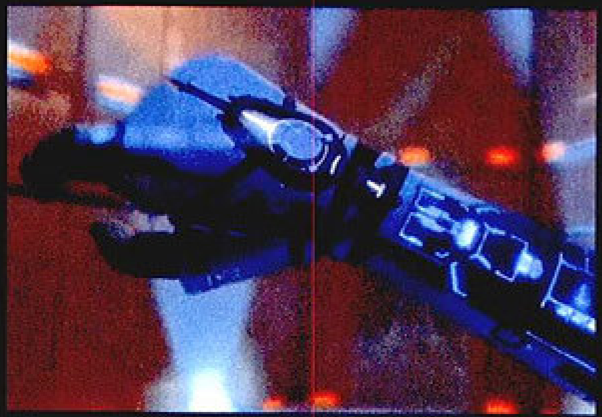
《极品飞车14》与本作的时间之相隔了短短半年，这对于任何一部游戏来说，都会影响其正常的开发成长。无论EA宣称将这部作品交给了多少制作组合力制作，时间就是放在那里的，在短短的6个月之内就将推出一部系列新作，这使得好不容易回到正轨上的《极品飞车》系列又蒙上了一层阴影。

编辑：小P羊　　美编：哈秋



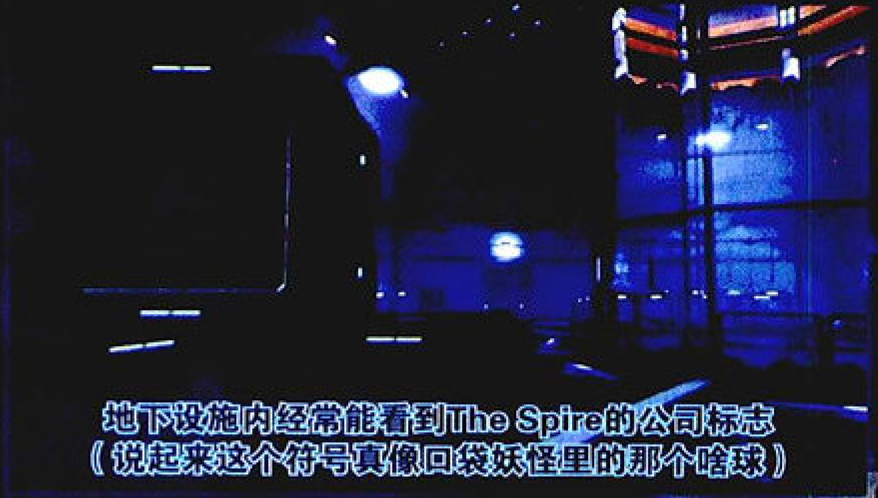
塔尖 未来我们一手遮天

妄图取代人类统治世界的超级电脑、会使人变成僵尸的恐怖病毒……这些东西说穿了都和边缘科学有关，而最近由英国制作公司Raw Games公布的科幻新游《The Spire》（姑且暂译为《塔尖》）便又是一款涉及边缘科学和人性伦理的作品。



期待度			
B	发售日期	2011年	动作冒险
	游戏公司	Raw Games	
	游戏特点	未来科幻	

推荐人群：对类似《lost》的科幻题材游戏有爱的玩家



地下设施内经常能看到The Spire的公司标志（说起来这个符号真像口袋妖怪里的那个啥球）



可以看到主角在使用能力的时候，手套周围的空间会发生扭曲

故事发生在南极洲

该作的故事背景设定在2029年，地点则是人迹罕至的南极洲。从Raw Games公布的一系列资料中我们了解到，The Spire是游戏中一个商业机构的名称（这个设定让人不由得联想到《生化危机》里的保护伞公司），而这个机构居然在南极洲的地表下钻了个大洞，并造了个酷似外星人基地的秘密设施！当然，其中还布满了各种高科技设备和警备系统。玩家在游戏中扮演的角色，则是个戴着高科技手套的光头小子——David Samuel Maher，这听起来很酷，然而这个角色的记忆却被抹了个一干二净。不难想像，这部游戏讲的又是小白鼠冲破禁锢，揭开阴谋的老桥段了。

（南极洲还真是个神奇的地方，连《变形金刚》都选中这块地把霸天虎种了好几百年。）

无比神奇的手套装备

就游戏目前公布的宣传画面来看，该作采用了类似《雷神之锤》的第一人称视角。由于利用了Epic Games的虚幻引擎包，游戏画面看起来相当写实、逼真。遗憾的是，宣传动画中并没有除了主角外的其他生物，独自在如此庞大的地下设施里探险，多少让人有点心慌慌，好在游戏设计人员已经说明玩家在游戏中并不孤单。而装备在人物右手上的高科技手套就真是相当赞了。

从视频和目前公布的游戏截图中不难看到，我们的主角David可以利用手套像意念控制般的远距离移动物体，甚至还可以用意念来“捏碎”目标，展现自己强大的破坏力。借助这种力量，你就可以解除所有阻挠自己的机关一路前进（要是未来人人都有这么一个手套，还不一手遮天了？！）而生存冒险便是这款第一人称游戏的主题。



莫非能远距离抓起物体砸向墙上的机关来开锁？



抓住物品使劲握拳就能粉碎它们

提到生存冒险，游戏主设计人员John Tearle在接受采访时透露，该作的定位并不是类似于《寂静岭》那样的恐怖冒险游戏，也不是一般意义上的FPS射击游戏。事实上，剧情在该作中有很重要的地位，游戏中也有不少涉及高科技领域的谜题。从某种角度而言，设计者似乎更希望我们以观看美剧《LOST》一样的心态来期待这款新作。

编辑：小P羊 美编：哈秋

核子黎明 末日浩劫后的残酷战场



NUCLEAR DAWN

对酷爱FPS游戏的朋友们来说，由Valve Source引擎开发的多人FPS新作《核子黎明》是个值得关注的作品。说起来，这款游戏曾被误传为《半条命2》的MOD版，还流传出正版《半条命2》用户都可以通过Steam平台免费下载该MOD的传闻。实际上，《核子黎明》是由InterWave Studios开发的独立游戏，而该作的背景则设定在核大战后的荒凉世界中。

B 期待度	发售日期	2011年一季度	策略射击
	游戏公司	InterWave	
	游戏特点	奇幻神魔	

推荐人群：喜欢《辐射》系列的FPS铁杆粉丝



被遗弃的作战室



剧烈的爆炸画面

故事发生在2040年

《核子黎明》的故事要从西历2040年说起，随着第三次世界大战的逐步升级，一场不可避免的核大战让世界陷入荒芜之中。地球上仅剩的势力如冷战时期的苏、美阵营一般分为了帝国（The Empire）和联合军（The Consortium of Free States）两方，然而战争并未因末日浩劫而停歇。在游戏中，玩家便要选择自己的势力，并在世界各地与敌作战。



出现在宣传动画中的火焰枪兵

在游戏中，玩家除了会接触到两大特色鲜明的阵营以外，还有四种职业可选（推测不同的职业将携带不同的武器）。另外，这款游戏中也有各式各样的装备，如突击步枪、火焰喷射器等总计达16种武器。而使用不同的武器完成任务就是个非常讲究策略和技巧的差事。而除了扮演士兵在城市中对敌展开巷战之外，玩家还可以扮演指挥官为你的小队成员制定战术计划，规定物资运输路线并在合适的建筑部署伏兵来粉碎敌人的计划。



被子弹击中后的血腥效果

背图对胜利帮助不大

说起来，2004年发表的Source引擎已经有些落伍了，不过从官方公布的宣传视频中来看，《核子黎明》的游戏画面还是有一定水平的。而之前提到的策略要素正是这款FPS游戏最主要的特征。事实上，除了上面介绍的这些内容外，官方在介绍该作的特色时还提到了基地建设和武器、职业升级系统。

据悉，游戏中的不同阵营将有完全不同的基地建造模式、工作流程乃至科技树。玩家可以利用到手的“黄金时代蓝图”升级武器，建筑和职业，还能运用战前科技建造终极武器在战场上大占便宜。换句话说，玩惯CS游戏的玩家，或许无法利用自己的“背图”本领在游戏中讨到多少便宜。

最后值得一提的是，该作对应的平台除了PC以外，也会在Xbox 360和PS3平台登录。至于该作的真实表现，看来还要等明年游戏正式推出后方能作出评价。

TRON EVOLUTION THE VIDEO GAME 特隆：进化

逃不出电影改编的诅咒

综合评分	画面	音乐	操作	系统	游戏性
5.5	6	5.5	4	4.5	5

适合人群：喜欢动作角色扮演游戏的玩家，了解剧情建议先看一遍同名迪士尼电影。

综合评价：依旧无法打破传统美式ARPG游戏的框架，从游戏本身上来讲极其缺乏创意性。

《特隆》在美国是一部具有相当历史的电影。在电影首次发行的1982年当时，特效可谓是极为抢眼，而且电影的年龄设定也非常恰当，引发了公众的热捧。但是，随着时光的流逝，这个名字已经渐渐从年轻人视线中淡出，特别是在中国，更是乏人问津。而此次年末迪士尼重磅推出了其电影的续作《特隆：遗产》，作为打着电影招牌的一款游戏，《特隆：进化》也只能勉强让人接受。游戏整体来看显得过于单调和怪异，缺乏让玩家沉迷的要素。可能对于这款游戏来说，最大的意义就在于它补完了特隆系列的故事线，粉丝可能会游戏很感兴趣，因为它的剧情是和电影相衔接的。从某种角度上来说，游戏更多是一个系列粉丝向的动作游戏，无疑还是难逃电影改编烂作的诅咒。

游戏键位操作

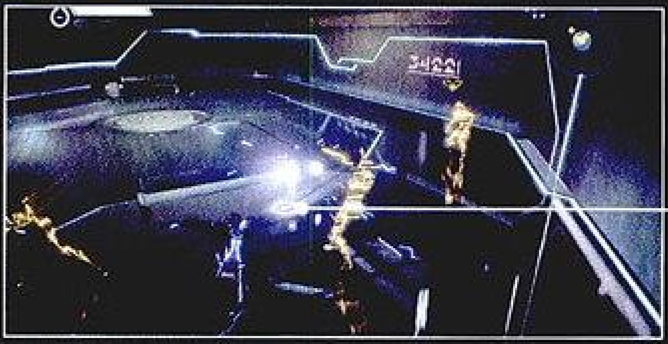




操作方式

强调技巧和对战

《特隆：进化》是迪士尼一个第三人称动作冒险游戏，游戏的重点在于平台移动方面，或者更确切地说，是在“跑酷”上。平台移动和跑酷的内容从3D波斯王子系列吸取了很多精髓，你可以顺着墙行动或是冲向墙壁，甚至一次性跳过很远的距离。战斗系统也非常奇特，你的主要武器是一个圆盘，你可以通过它使出远程攻击或是一系列近身组合技。你也可以通过升级解锁使出一些强力打击，例如炸弹攻击或是可以减缓敌人的攻击。另外你还可以使出一些实用的格挡或是闪避技巧。


飞碟攻击总让人感觉很雷


跳起蓄力攻击

虽然战斗和平台移动系统都还不错，但是实在是平淡无奇。战斗系统虽然很新颖，但是玩多了也觉得它过于浅薄和形式化。使出花哨的连击并不能给你带来奖励，结果你会发现你依赖于基本的连击或是强力打击。跑酷系统虽然看起来像是山寨版的波斯王子，但是至少表现还不错。问题在于平台移动和跑酷部分的关卡设计太过直白了，游戏等于是直接告诉了你应该怎么走，这使得游戏看起来相当单一。而且游戏中充斥着大量的回复点和充能点，导致动作部分一点都不紧张。战斗系统很快就会让人厌烦，甚至会让人感到有点麻烦，特别是在瞄准敌人的部分。



PDF过刊杂志收藏购买微信：blwz888888

关卡设定 依旧是最大的软肋

游戏一共有七章，需要大约十小时完成。内容并不多不过动作的部分会比过场动画更长。每一章的结构几乎都是相同的：通过跑酷或的方式从A点移动到B点，击败一群敌人来开启道路，或是解决一些非常轻松的谜题。这样的结构很快会让你感到厌烦，关卡设计也很难让你保持兴趣。只有Boss战可能还值得一打，不过最终Boss太简单了，我到通关了还很惊奇这个居然不是小Boss。游戏允许你使用“记忆单元”来升级你主角的“软件版本”——这只不过是特隆版的升级和点数分配罢了。升级的种类包括生命值、防御、攻击、载具等等。

在通常的动作内容之间，有时候会穿插一段载具关卡。你在游戏中可以驾驶两种载具：一种强力坦克和著名的“光轮”摩托。坦克关卡要求你从敌人的士兵和载具中轰出一条道来。“光轮”摩托关卡则要求你驾驶一辆光轮摩托通过一段危险的区域，避免撞上障碍并且进行高度危险的跳跃。坦克的关卡很无聊，就是顺着一条既定的路线走，把沿路所有的东西都给轰掉；而光轮摩托的关卡又显得太少太短暂了，给人的印象不深。实际上这已经是所有迪士尼动画改编游戏中很不错的一款了，各方面都没有硬伤。但是单人游戏关卡太直白了，很难应用一些有趣的点子。



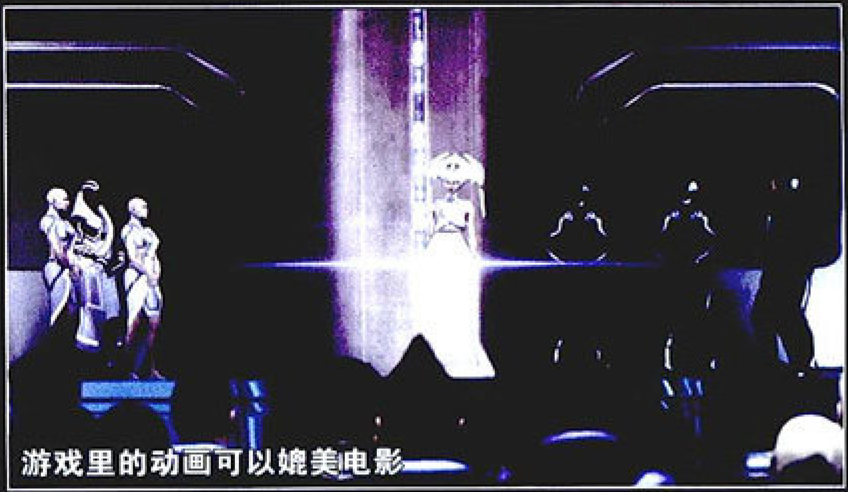
在训练关里就有Boss战



游戏技能升级界面

画面效果 站在巨人的肩膀上

《特隆：进化》有着特隆系列所特有的视觉风格。游戏的大多数场景都是以蓝色和黑色为主，附加发光的平面，当然了还有其他特效。贴图和色彩运用都让人耳目一新。特隆系列的画面效果一直都很酷，而游戏很好地发扬了这一点。不过，图像引擎的实际表现并不能让人满意，角色建模和动画，关卡设计和效果对于HD视频游戏来说只能说是差强人意。《特隆：进化》的配乐有着强烈的现代电子乐风格，音乐底蕴可以强烈地烘托出背景气氛来。总之，迪士尼近期所有的3D动画影片相信大家都看过了，站在如此一个图像设计巨人的肩膀上，游戏的画面想差也很难。



游戏里的动画可以媲美电影

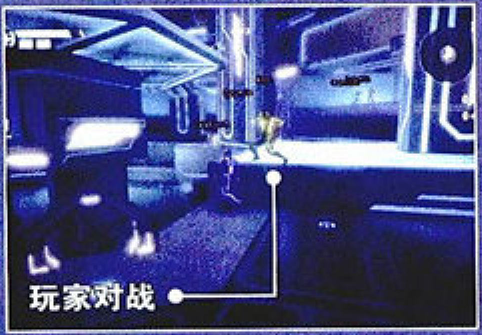


战斗华丽的光影是无与伦比的

联机对战 体验性最强的环节

游戏的多人游戏模式非常庞大，我们很幸运能在评测的时候全部测试了一遍。游戏允许十名玩家同时在线对战并且提供了三种模式：瓦解模式、能量抢夺者模式和比特收割者模式。瓦解模式就是最基本的死亡竞赛模式，该模式还有一个组队的版本。比特收割者模式有点像“夺旗模式”，不过在这个模式下持有比特将会持续消耗玩家的能量。最后，在能量抢夺者模式下，你需要为你的队伍夺取或是标出能量点。在某些地图上你可以使用载具。多人游戏模式可玩性很强，但还是很难让你长时间地保持兴趣。

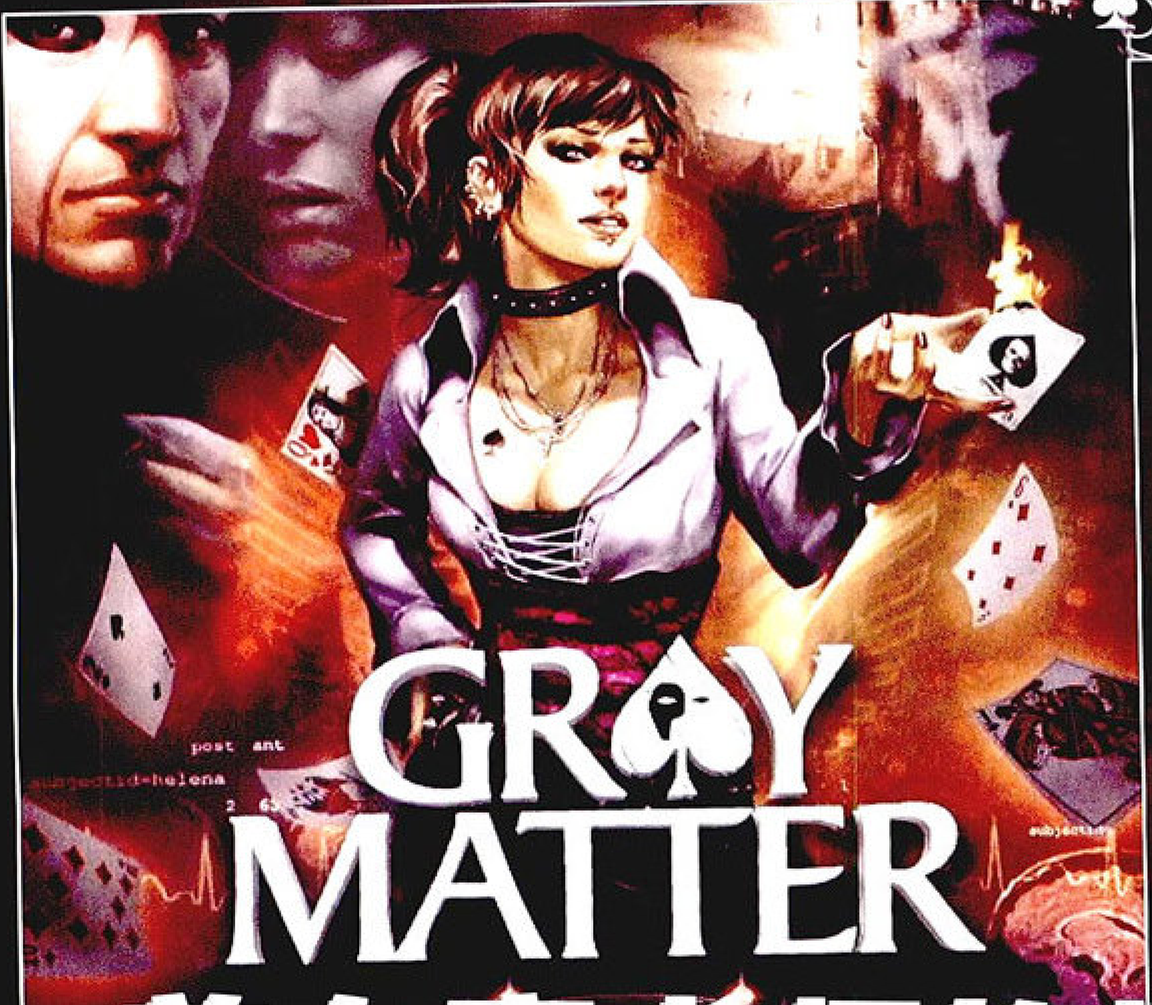




玩家对战



合作任务



综合评分	画面	音乐	操作	系统	游戏性
8	8.5	8	7	8	8.5

适合人群：对科学伦理和诈术极有兴趣的阴谋论者



综合评价

非常创意地将魔术和解谜相结合，剧情也相当吸引人。

Jane Jensen的冒险新游《灰质（GrayMatter）》在推出前，曾一再宣布跳票。好在该作最终赶上了2010年的末班车。提到“灰质”一词，认真上生物课的同学们一定都知道这和大脑神经元有关，而这款游戏也一如起名，其故事主线便是大卫（David Styles）博士在大脑认知方面的实验。

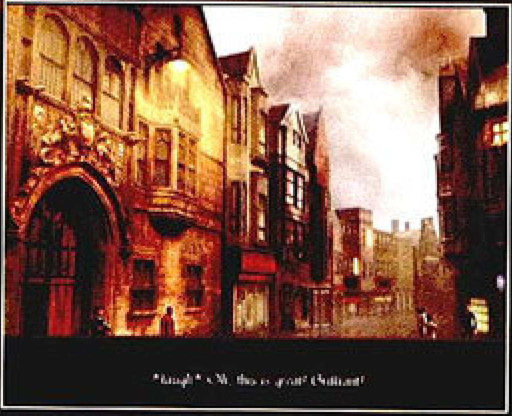
灰质

美女魔术师的替身大冒险

替身冒险只因一个意外

剧情是冒险解谜游戏最引人入胜的一点，而《灰质》的故事开端便极富喜剧色彩。

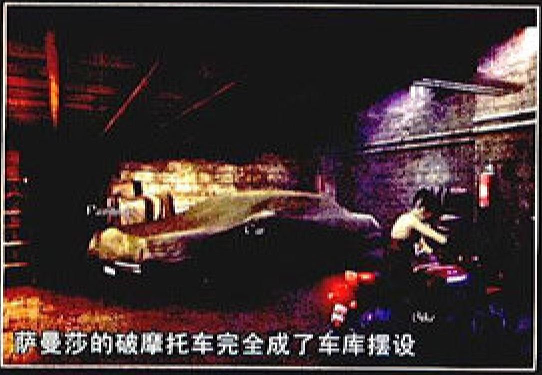
一穷二白的主人公——女魔术士师萨曼莎（Samantha Everett）原本驾驶着破摩托车奔赴伦敦，没想到半道上阴差阳错地跑到了牛津，更糟糕的是，自己唯一的交通工具还彻底报废了。走投无路的她一眼相中了大卫博士的豪宅，便打定主意冒充前来应征的助理好白住一晚。也正是这一次的替身把戏，让萨曼莎入了局，开始围绕着大卫的研究展开了调查。而随着剧情发展，你将随同萨曼莎一起拜访世界著名的牛津大学，调查牛津城内的秘密魔术师协会，并采集学生群中盛传的各类奇闻怪事。



传闻过去参与研究的学生都失踪了？



David Styles博士和他的妻子曾发生过严重车祸

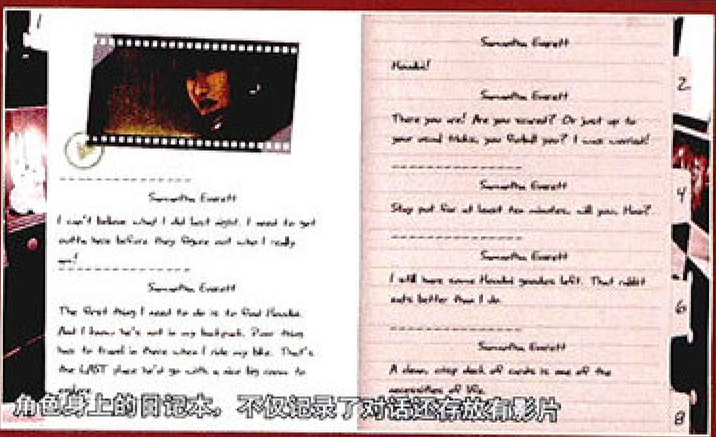


萨曼莎的破摩托车完全成了车库摆设



牌子上写着“认知反常研究中心”，难道研究的是神经病？

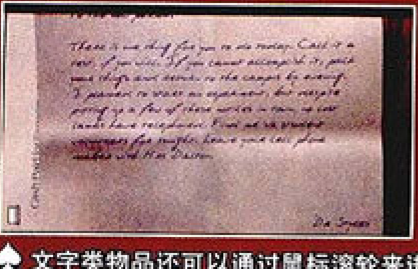
就玩法和操作而言，《灰质》和传统的解谜冒险游戏相似，你需要通过鼠标来搜寻画面中的各类线索，组合、使用手上的道具来解决麻烦。这里要特别一提这款游戏的道具、快捷栏，《灰质》的道具、快捷栏隐藏在画面的最上方，只有将鼠标移至画面上方才能令其显示。另外，道具栏中的物品除了能左键选中查看具体细节外，还能通过右击的方式将其置于使用栏内，这时你就可以在合适的地点使用该道具，或将其同物品栏内的其他道具加以组合了。

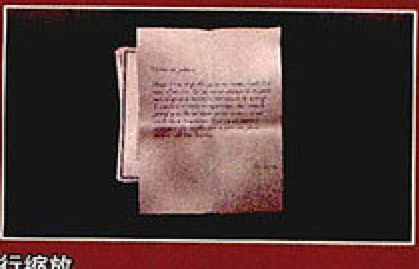


角色身上的日记本，不仅记录了对话还存放有影片



位于画面上方的物品栏





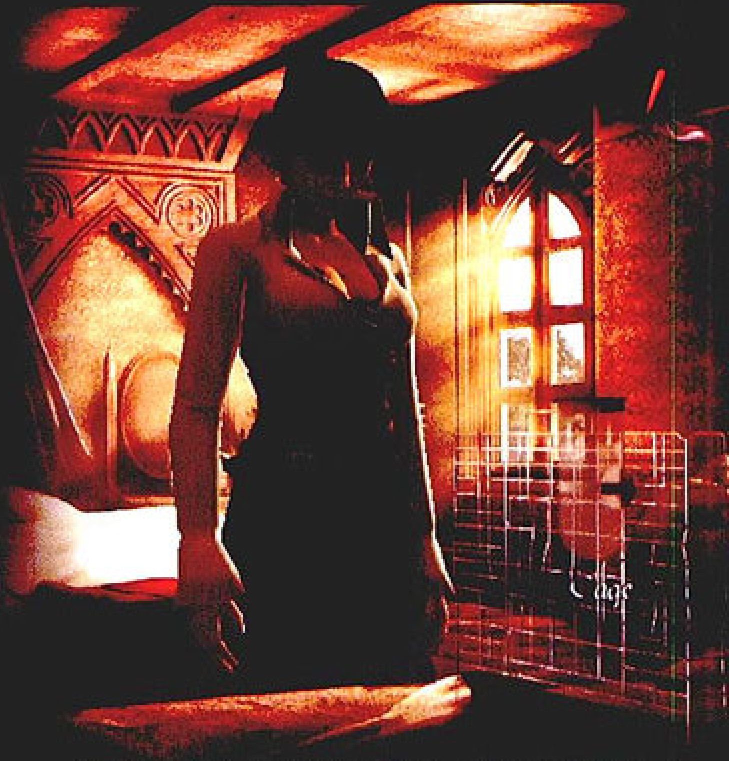
文字类物品还可以通过鼠标滚轮来进行缩放

游戏操作一览

选择	←→ 鼠标左键
准备物品	←→ 鼠标右键
缩放物品	←→ 鼠标滚轮
章节完成度	←→ P
地图	←→ M
菜单	←→ ESC
游戏提示	←→ 空格键
快速切换场景	←→ 双击出口



使用P键或画面左上角的按钮可查看剧情完成度



利用魔术套取线索

和过去介绍的冒险解谜游戏相比，《灰质》的主人公萨曼莎是个相当另类的人物。这倒不是指她右耳上的一串耳环、下巴上穿的钉子和右胸上文的黑桃。身为魔术师，萨曼莎有自己的艺名——拜伦女士（lady Byron）。有意思的是，拜伦女士的大名将不仅活跃在游戏中的舞台上，即便到了台下，也有其大显身手的时刻。

或许是自幼失去双亲的缘故，萨曼莎不仅头脑灵活还精于诈术。在不伤害他人的前提下，她并不介意利用自己的魔术天赋和口才为自己大开方便之门。而在游戏中，玩家就要充分利用萨曼莎的魔术才能来解决一系列麻烦。比如，让不愿搭理你的学长心甘情愿地为你效力，又比如使一招声东击西的手段，临时调开屋子里的“门卫”，好让你放手寻找线索。而要运用魔术解决问题，就要按照游戏设定完成一套戏法的准备、施展过程。


魔术准备界面



弄不清步骤的话，可以点击右上方的魔术书查看（大写单词是关键！）

施展的魔术步骤

- 先从萨曼莎的魔术手册里挑选合适的戏法。魔术手册可以通过鼠标右键翻阅，如果吃不准该用哪个戏法的话，不妨一一尝试。
- 确保手上有合适的道具。值得一提的是，萨曼莎用来变戏法的道具不仅有就地取材得来的，有些还来源于牛津城内的魔术商店。
- 一切准备就绪后，再点击目标就会进入魔术准备界面。此时，你得在画面右侧的面板中拖放道具或点击按钮来安排行动步骤，同时，画面左栏的面板里将详细记录萨曼莎的每一项操作，当步骤无一疏漏后，就能点击列表右下方的魔杖完成魔术了（若步骤有错，则会保留正确的步骤）。

值得一提的是，并非所有戏法都要进入魔术界面才能完成。游戏中的一些牌戏和杯中猜物的玩法考验的就是你的记忆力和心算的本事了。

操作第二主角推动剧情

从某种角度而言，操纵女主角萨曼莎变戏法，的确算是《灰质》最令人印象深刻的一点，不过在这款游戏里，你能操纵的角色并不只有女主角。随着故事深入，玩家还有机会附身在家财万贯却数年来足不出户的大卫博士身上，从另一个角度探秘一连串怪事背后的原因。


如同剧院魅影般的大卫博士

不同于活泼、机敏的萨曼莎，大卫博士因为爱妻丧生车祸而长期避不见人。直到最近，他才重新开始大脑认知方面的研究，并试图通过强化记忆来唤回妻子的灵魂。此时牛津城内发生的怪事，就成了这套理论的最好佐证。然而，在精通诈术和障眼法的萨曼莎眼里看来，这些怪事完全是有步骤有计划的阴谋。两个想法南辕北辙的主角如何消除成见，最终协力揭开谜团？相信这才是比变戏法更引人入胜的内容。


位于地下室的主实验室


牛津城中的魔术师店


哇塞！居然拿到了“霍格沃茨”的学生证

结束语

《灰质》共有八章剧情，详细内容这里便不做剧透了，总的来说这是款综合素质上佳的冒险解谜游戏，适合对游戏剧情有要求的朋友细细品味

你敢再雷一点吗？

星球大战 原力释放II 战斗系统研究



游戏的开始

故事从一位复活的弑星者开始。他被关在阴雨连绵的卡米诺星上一座克隆设施里，达斯·维达告诉他，他不过是克隆计划的测试皿中反复试验所得的最新产物……总之，这不是主线剧情。故事的核心是关于爱的束缚，悲剧的克隆人使出浑身解数试图与他的至爱，第一部游戏中的朱诺·伊克利普斯队长重逢。



赶快进入游戏吧


唯一能够吸引到我的速降关卡

键位操作详解


普通攻击与电流攻击的配合


鼠标左键的普通攻击仍旧是主力

游戏中按鼠标左键使用激光剑攻击，这是游戏的最主要攻击手段，接近敌人后，电脑AI会根据玩家的朝向来选择攻击的敌人。这样的设定虽然显得十分方便，但是其实玩过后就会发现当一个敌人被你劈飞后，你还会跟着连击敌人，很难在陷入重围后合理的选择敌人，这在游戏的进行过程中不得不说是一个很令人困扰的设定。


右键用来控制对方

鼠标右键可以控制物体，放出一道激光来控制物体和敌人，这只是单纯的增加一下游戏的乐趣，可能玩到后来根本不会记得会有这个功能。只会在游戏开始时的教学关卡来尝试一下他的功能。


排山倒海

综合评分	画面	音乐	创新性	游戏性	剧情
6	8.5	6	5	5	5

适合人群：星球大战电影死忠

综合评价

《星球大战：原力释放2》是一次狗急跳墙的圈钱行动。虽然说这部续作的战斗系统有那么点改进——真的是简单至极的改进，但它的故事简直就是对那获奖无数的原版剧情的侮辱。

更多期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

E键是系列特有的隔空推人，能够将远处的敌人推出造成一定的伤害，如果他的后面是悬崖这样的落差地域就可以达到秒杀敌人的效果。同时，一直按着E键可以进行蓄力，可以稍稍增加这招的伤害和推出的距离。当然，在这过程中玩家不是无敌的，玩家会受到各个方向来的攻击，使得这个设计变得无比鸡肋。所以，此招的只适用于正前方出现大量敌人，当紧急情况出现用来缓解攻击的。另外说一句：这招让我想起来《武林外传》中的排山倒海。

Q键的则提供一种近距离电系的电系攻击，玩家可以使用这种攻击来麻痹敌人，造成敌人行动硬直进而拯救自己或者更加方便的进行后续攻击。这招的攻击并不是最强大，但他是一个很好的牵制攻击而连招的中继技能。



和敌人一样的电流攻击

光剑颜色对应效果

红色
辅助效果：无

黄色-混乱
辅助效果：摧毁环境物品时获得额外的经验值(升级点数)

蓝色-冥想
辅助效果：每次攻击都会恢复稍许原力

紫色-守护
辅助效果：防御能力提升，我没理解错的话应指的应该是的反弹

玫红-狂怒
辅助效果：在杀死每个敌人后都会使怒气槽上涨，指的应该是更快上涨吧

暗绿-治疗
辅助效果：在杀死每个敌人后获得的HP会更多

粉红-腐蚀
辅助效果：有一定机会对敌人造成腐蚀效果

绿色-吸精
辅助效果：每次攻击都有一定的机会吸取敌人的生命

淡蓝-集中
辅助效果：减少使用技能时原力值的消耗

淡绿-再生
辅助效果：增加生命再生的效果（这个要说明一下，每次被攻击后，注意的话会发现HP被扣掉的那一段中的一部分变成了半透明的绿色，这一部分在避开攻击一定时间后是可以恢复的）

白色-睿智
辅助效果：在杀死每个敌人后获得的原力值会更多

橘黄-焚烧
辅助效果：攻击时有一定的机会点燃目标

淡黄-震荡
辅助效果：有一定的机会释放额外的电击伤害

黑色-瓦解
辅助效果：有一定的机会瞬间瓦解你的敌人

太狼的无奈

在接到《原力释放2》这个任务后，我就知道我会被伤透心，虽然本人不是一个疯狂到身上都有星战符号纹身的星战迷，但这个游戏故事也实在惨不忍睹。这部游戏不仅故事方面差劲，战斗系统也是糟糕透顶，十分缺乏花样。骨灰到一定境界的星战迷还是会购买，不过买来肯定也只能作收藏之用。本游戏号称超越《战神》，不过也就是号称罢了，玩家不用太放在心上。



DEATH SPANK™

戴斯班克的二战世界





操作按键

综合评分	画面	音乐	操作	系统	游戏性
8	9	8	8	9	9
适合人群	猴岛和暗黑的拥护者				

综合评价

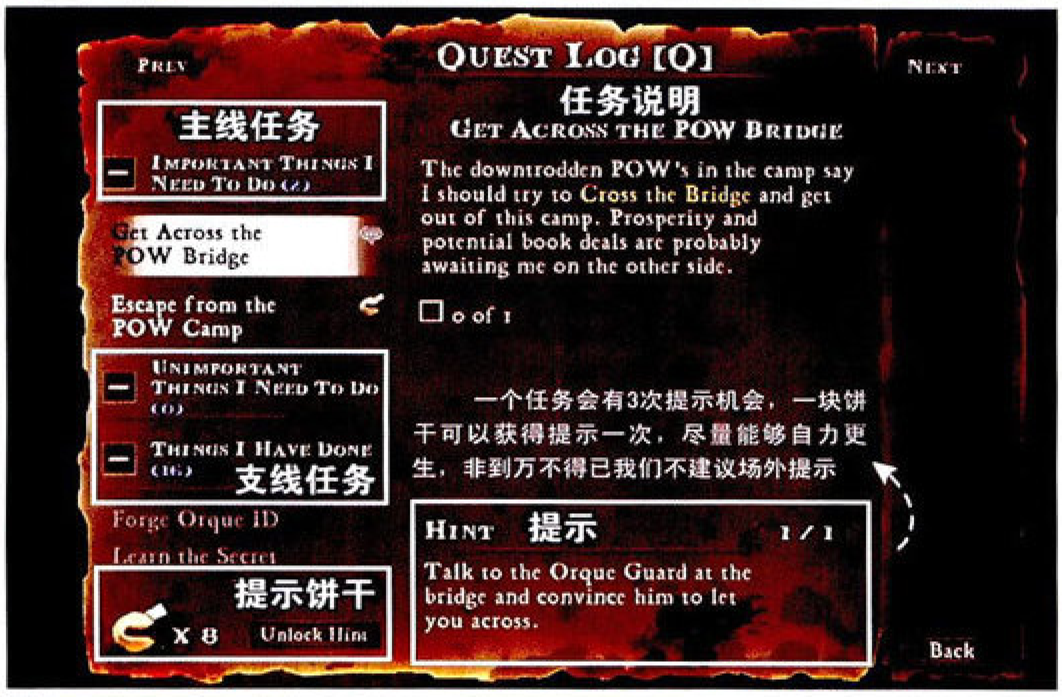
除了时代变了，戴斯班克还是那个戴斯班克，内裤还是那条内裤，饼干还是那块饼干

紧接着上次的结局，击败最终Boss Lord Von Prong后，发现他邪恶力量的源泉竟是身上穿的神奇内裤，困惑的戴斯班克踏上了寻找领主堕落真相的旅程，刚刚跨过城门，戴斯班克就被二战风格的新世界震惊了，一不留神被轰炸机投下的炸弹砸晕了过去，我们的旅程就拉开序幕，开始我们先作为敌人的战俘开始……

主画面图解


游戏的主角，一觉醒来，我们可怜的主角被掳为战俘，悲惨的在营地厨房里削土豆，人生的大起大落就是这样，但英雄就是英雄，二话不说操起手上的土豆刀一刀就击毙了看守的格林姆狙击兵。
红色的为炸药桶，和上次的金币不同，这次换成了纸币，注意有时候木桶也可能是陷阱。
木桶
厕所
以厕所作为存档点和传送门，我觉得创意不错。
储物箱
可以让戴斯班克存放物品的地方，和其他宝箱唯一的区别就是把戴斯班克的紫色短裤作为标记。
戴斯班克
每升一级都会让你选择一张卡片，其实就是相当于天赋系统，但卡片可以自由组合，一共会有6个空格。
一共可以切换两套武器，分主次手，通过Tab键来切换。
每打一下怪，都会给大招槽加一点能量，直到加满就能放大招。
武器栏
快捷栏 通过装备来使用
等级
大招条
血条
经验条
金钱 购买强力装备的必需品
当快没血的时候，会有一个标有骷髅的心脏不停的跳动，告诫玩家应该赶紧想办法补血，有时候杀得兴起很难会注意血量。


PREV
EQUIPMENT [E]
NEXT
ALWAYS EQUIP BEST ARMOR
Sort
包裹整理
COMPARE
RIGHT CLICK: DROP / UNEQUIP
包裹
物品栏
装备栏
Level: 2
Chaser
属性栏
Health 174
Melee Dmg 100%
Ranged Dmg 100%
Speed 105%
Shield Time 3.2 sec
Elemental Resistance 0%
$1110
Weapon Set 1
Weapon Set 2
武器栏
新武器的加入将改变玩家的武器库，可能很多人都觉得原作中的弩很渣，是一样完全可以忽略的武器，还是近战的刀啊、斧子啊用起来比较爽，这次的资料片会让远程武器大翻身，重机枪、火箭筒、激光炮都是非常好用的远程武器。
记录了主角的各种属性，依次是人物等级、血量、近战伤害、远程伤害、速度、盾牌格挡时间、法术抗性和金钱
大家要特别注意最下面的这个回收机，当你有装备需要卖掉时就可以找它回收现金。


PREV
QUEST LOG [Q]
NEXT
主线任务
IMPORTANT THINGS I NEED TO DO (2)
Get Across the POW Bridge
Escape from the POW Camp
UNIMPORTANT THINGS I NEED TO DO (0)
THINGS I HAVE DONE (16)
支线任务
Forge Orque ID
Learn the Secret
提示饼干
X 8
Unlock Hint
任务说明
GET ACROSS THE POW BRIDGE
The downtrodden POW's in the camp say I should try to Cross the Bridge and get out of this camp. Prosperity and potential book deals are probably awaiting me on the other side.
0 of 1
一个任务会有3次提示机会，一块饼干可以获得提示一次，尽量能够自力更生，非到万不得已我们不建议场外提示
HINT 提示 1/1
Talk to the Orque Guard at the bridge and convince him to let you across.
Back


Mountain Pass
地名
Orque Army Base
Latrine
Control Point
Jungle
厕所
Interrogation Isle
P.O.W. Yard
任务人物
提供任务的关键任务
主角标记
让你知道自己身处何方，不知道为什么会是个叉叉
Mess Area
Kitchen

■文：Ghost.Kill ■编：贪睡猫 ■美：小米



时间线上的蜘蛛

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

训练关

故事开始在一个博物馆中，一个叫MYSTERIO的家伙试图偷窃一块石碑去卖，蜘蛛侠出面阻止，却不小心一拳打碎了石碑。随后Web夫人出现，告诉蜘蛛侠石碑有很强大的力量，必须在敌人之前找到这些碎片，不然世界会毁灭。碎片已经散落到各个时空，她会请其他的蜘蛛侠帮忙：过去的蜘蛛侠，黑衣蜘蛛侠和未来的蜘蛛侠。



训练关开始，一开始先使用现代的蜘蛛侠，根据屏幕上的按键提示跳跃，按两下跳跃键可以二段跳，对着墙壁按住前进键可以爬墙。到楼顶之后切换到蜘蛛感官模式找到石碑碎片，到废墟边上使用蛛丝拉开石块，得到碎片。



接下来使用黑衣蜘蛛侠，一开始依然是看按键提示移动，最后用蛛丝荡秋千到对面平台得到碎片。



2099年的未来蜘蛛侠，这里是战斗训练，敌人一个接一个的从飞船上下来让我们打，根据提示干掉全部敌人之后即可得到碎片。



最后使用1933年的过去的蜘蛛侠，潜入类型的，一般只在黑暗中活动，在敌人背后足够近的距离的时候会出现按键提示，落单的敌人干掉也不会被发现，被发现也不要紧，只要用蛛丝快速移动到其他阴影地带就可以，等敌人放松警惕后重新攻击。



蜘蛛感官不止可以找到石碑碎片的位置，也可以穿墙看到敌人，有助于帮助我们暗杀。干掉最后的敌人后用蛛丝拉开铁门得到碎片后完成训练关。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



Kraven

开始第一关，开始的CG中蜘蛛侠找到石碑碎片后中了陷阱晕倒，倒地前看到了BOSS Kraven。醒来之后已经身处丛林中。

在丛林中前进，途中遇到BOSS和他的小弟，BOSS一个人走了，留下杂兵让我们收拾。战斗的时候如果头上出现几个白色闪电形标志的话就躲避或者滚开，攻击的方法之前训练关里也练过，干掉敌人后可以补充血和点数，点数可以在暂停菜单里升级人物特性和买新的招式，收集蜘蛛标志也可以增加点数和回血。



遇到狙击手的时候看到他准星出现红圈的时候说明他要开枪了，跳跃或者翻滚什么的都可以躲开。干掉杂兵之后站在树前面不动，等狙击手要开枪时跳着躲开，等他把树打断后把树当成桥通过。





BOSS战，直接上前攻击BOSS，如果他防御住的话或者我们头上出现闪电标记的话立刻滚动躲开，看到BOSS从地面上离开之后我们也要立刻离开，地上会冒出长矛，被刺到可不舒服。房间里有三个高台，用蛛丝飞上去，看BOSS在哪个高台上，飞上去可以一脚把BOSS踹下去，然后我们不停的在三个高台间移动，如果停在一个地方会被BOSS偷袭，看到BOSS重回地面的时候我们也回去。打的BOSS快没血的时候他头上会出现按键提示，按抓取键攻击BOSS后进入第一人称模式，怎么按都有按键提示，要好好记住按键，以后的关卡打BOSS都要用到。BOSS没血后一脚把他踹出房间，他逃走了，我们跟着追上去。

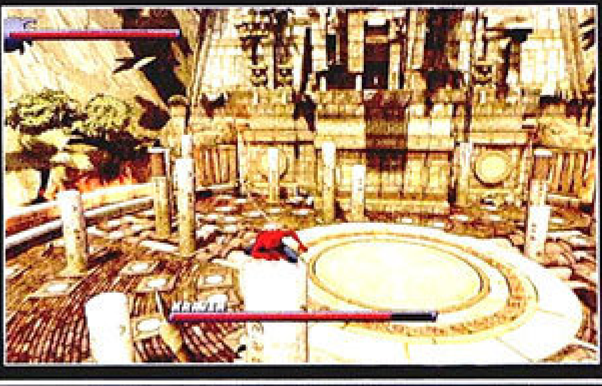
追到一间地上满是水的房间，BOSS站在房间中央的圆形平台上，由于恼羞成怒，他使用了石碑碎片的力量，得到了瞬移的能力，之后逃到了房间的最顶层。



房间中央的圆形平台可以当电梯用，先去正前方的按钮那里按抓取键按下去，之后平台会上升一段距离，其他还有四个按钮，分别在房间的二层，三层，四层和五层，第五层的按钮需要把前四层的都触发之后才能使用。每个按钮那里都会有一定的敌人守着，第五层的敌人最难缠，不过到第五层动作快的话直接触发开关就可以不用打小兵了，直接上到房顶。



第二次BOSS战，打法和之前一样，不过BOSS多了瞬移的能力，高台替换成了柱子。看到周围的柱子升起来的时候跳上去，BOSS会在地面上发疯，还是不要在一个地方呆着，不断移动，BOSS会破坏掉柱子。这次BOSS没血之后会站在二层平台上，我们只需要跳到他面前就会自动把他踹飞，得到石碑碎片之后过关。

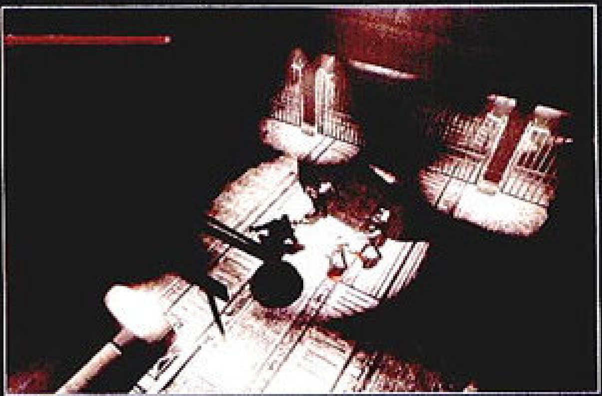


Hammerhead

过去的蜘蛛侠来到海滨区码头寻找石碑碎片，遇到了Hammerhead，本关BOSS，跟踪他。



CG结束后继续跟踪BOSS一行人，这里一共有四个区域，每个区域间都有扇铁门，BOSS每过一扇铁门后都会锁上门，而且为了防止跟踪，每个区域都会留下一个人质和几个守卫。不要在有亮光的地方从敌人头上给过去，一般在敌人头顶和背后都可以干掉敌人，干掉所有敌人后才能解救人质，救了人质之后他们会帮着打开铁门让我们通过。





BOSS战，在杀过一个满是杂兵的房间之后遇到BOSS，他在一个四周都是拱门的地方使用机枪向我们扫射，我们先跳到拱门顶部有亮光的地方让他发现我们，然后立刻跳回地面的阴影里，在阴影中移动到BOSS身后，出现按键提示的时候用蛛丝飞到BOSS身边攻击他，三次之后BOSS就会逃走。



继续追踪BOSS，这次他又利用了人质试图挡住我们的去路，一共五个人质，每个人质都有两个敌人守着，不过都比较容易解决，黑暗的地方很多。干掉守卫之后用蛛丝拉开铁门，进去抱住人质之后使用蜘蛛感官看下哪里是安全地点，然后把人质送过去。



救出所有人质之后BOSS声称要和我们单挑，把我们引到铁路上之后周围却都是埋伏，不要试图从两边的火车上跳出去，会被乱枪扫死的，在铁轨上等着一批又一批的敌人过来送死，战斗的时候如果看到画面震动就说明或者要来了，小心点。把所有敌人解决后继续去追BOSS，他现在只有一招了，就是使用石碑碎片的力量。



第二次的BOSS战，不能跟他玩近战，用蛛丝抓起地上的杂物扔过去，砸中的话就躲到图中这种机器的后边，BOSS会发射导弹把机器打烂，之后房间里烟雾弥漫，我们跳到房间的二层，使用蜘蛛感官找出BOSS的位置后到他头顶的位置，按抓取键攻击他，然后房间里烟雾都会消失，继续重复刚才的打法。



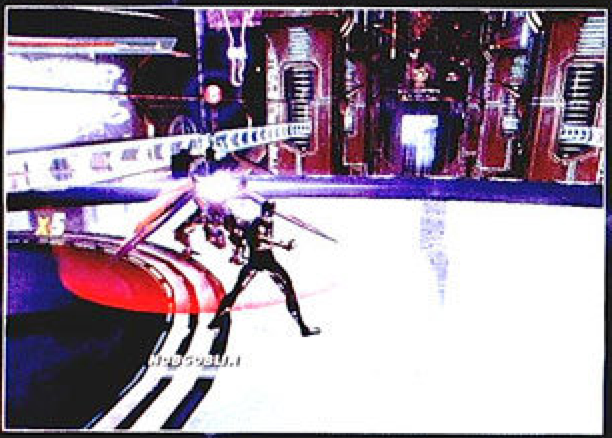
三次之后房间里的机器都被打烂了，不能再利用烟雾了。等BOSS发射导弹的时候躲开，然后等他冲撞我们的时候还是躲开，如果他撞到墙上的话我们就到他身边根据提示按键攻击他，最后进入第一人称视角模式，和上一关的操作一样，这样直接能干掉BOSS，夺回碎片过关。



Hobgoblin

未来蜘蛛侠关卡，正在寻找石碑碎片的时候被本关BOSS Hobgoblin袭击，发现他拿着碎片。

CG结束后我们和BOSS一起从高楼坠落，按跳跃键加速下落，小心障碍物，撞上会很疼的。到足够近的距离时用蛛丝抓住BOSS后攻击，最后和BOSS一起落到图中的平台，开始BOSS战。等BOSS向我们扔炸弹的时候用蛛丝抓住炸弹扔回去，BOSS被炸到后会落地，然后我们乘机攻击，等我们攻击他不掉血的时候立刻躲开，等他回到天上后重复刚刚的打法。如果他一次扔两颗炸弹的话就跳起来抓一颗扔回去，另一颗抓不到的爆炸也不会炸到我们。最后BOSS没血的时候按抓取键攻击他，然后他会逃走。



追BOSS的时候我们还会遇到很多警察，似乎以为我们和Hobgoblin是一伙的，遇到用跟踪导弹的警察时我们可以使用特殊能力子弹时间躲开导弹，然后把剩下的警察干掉后继续和BOSS打，这次只需要把BOSS扔的炸弹扔回去就可以，等他没血后又会逃走，继续追上去。



经过一番追逐后我们来到楼顶，进行本关最后一次BOSS战。Hobgoblin使用了石碑碎片的力量，会变出很多分身，不过分身都很脆，打一下就会消失，最快的解决方法就是直接使用蛛丝抓住分身然后一脚踹上去。解决掉所有分身之后BOSS离开中间的平台，对我们进行地毯式轰炸，跳着就可以躲开，继续等BOSS向我们扔炸弹，然后用蛛丝抓住扔回去，等他落地后攻击。BOSS还会在空中冲击地面，然后以自己为中心向周围释放冲击波，我们跳起来用蛛丝抓住BOSS给他一脚他就会停止攻击，像被炸弹击中落地后一样让我们打。最后他没血了后开始第一人称视角攻击，按键依然和前两关一样，干掉他之后拿到碎片过关。





Electro

黑衣蜘蛛侠关卡，寻找石碑碎片来到发电厂，见到Electro，兴趣大概是不穿内裤。CG结束后他会很狂妄的使用电力发动一辆卡车，然后自豪的说：“瞧瞧我都能做什么！”然后蜘蛛侠会用讽刺的口吻还击：“太强了，我从没见过什么人能发动一辆卡车！”

一开始的敌人全部干掉后才能继续前进，那些蓝色的小怪都是可以一招秒杀的，然后追着BOSS来到图中的房间，他会破坏掉发电机然后从房间另一端的大门离开，我们使用蜘蛛感官找到四个平民，把他们送到房间另一端的门口，他们会帮我们打开大门。



接下来是BOSS战，直接攻击BOSS，看他掉血的话就接着打，不掉血的话就躲开，BOSS攻击的时候我们只能躲开，一般攻击只要从平台上下去就能躲开，等他到两边的发电机上时我们用蛛丝飞过去踢他即可，没血之后他会逃走。



第二次BOSS战，他身上有光圈的时候不能攻击他，等他落地攻击后的身上的光圈会消失，乘机攻击他，之后他会在发电机上变出小怪来，一脚一个的来回飞着干掉，等到BOSS浮在空中吸收电力的时候会回血，立刻过去用蛛丝抓住他飞踢。他没血了后又会逃走，我们继续追他。



跟着BOSS来到一个满是发电机的房间，他会启动在我们必经之路上的大型发电机，强力的电流让我们无法通过。使用蜘蛛感官，找到平民后送到控制台那里，他会帮我们关掉发电机，不过需要些时间，这期间我们要保护他。通过第一个发电机后又被两个大型发电机挡住去路，再救两个平民为我们关掉发电机。通过之后是一扇大门，也需要两个平民打开，进去之后开始第三次BOSS战。





BOSS的手放光束的时候跳着躲开，等BOSS其中一只手放大地上时过去用蛛丝把他的手粘到地上，他把手挣脱出来后会因用力过度撞上身后水坝，等两只手都被我们粘过之后他会连续放几次光束，然后背对我们充电，这时候他背后会有很多箱子之类的杂物飞起来，用蛛丝飞到杂物上可以把我们运送到水坝上。在水坝上看BOSS抬起哪只手，立刻跑到相反的方向，他会用手重击地面，然后放出小怪给我们打，杀光小怪后他又会过来拳击地面，等最后他没血了按抓取键干掉他，之后拿到碎片过关。



Sandman

现代蜘蛛侠的第二个关卡，我们在一片沙地上找到了石碑碎片，可是被sandman把碎片抢走了。

开始之后我们去追BOSS，跟着沙尘暴走，没有路的地方利用蛛丝抓着飞在天上的杂物前进，到图中的位置后用蛛丝踢翻水盆，沙尘暴停止后BOSS过来砸烂了水盆，洒了一身水后变成了泥人，被掉下来的木板打伤了。接下来BOSS战，从刚才可以看出来BOSS需要变成泥人后我们的攻击才有效，用蛛丝抓起地上的水桶扔到BOSS身上然后攻击，看到他的手变成锤子的时候注意躲开。BOSS没血后逃走，我们追击的时候会遇到小怪，小怪也是沙子做的，也就是说也需要先用水桶扁他们变成泥人再打。



来到室外后看到BOSS又刮起来巨大的沙尘暴，远处的平台有个水塔，推翻后应该可以阻止沙尘暴，要到远处的平台的话需要利用空中飞舞的杂物，像一开始一样，到水塔的平台后要小解决掉小怪，然后用蛛丝的反弹效果一脚把水塔踢翻，BOSS逃走了，我们追上去。



第二次BOSS战，地上有几个水桶困在一起的地方，站在那里等着BOSS挥拳砸下来，我们躲开后BOSS的手会变成泥巴，攻击他的手，两次之后它会破坏地面上的水桶。接着我们利用两边传送带的水桶，抓起来扔过去，他的脸会变成泥巴落到地面，我们上去攻击他脸，他没血了后又会逃走。我们追出去后又是个巨大的沙尘暴，像刚才一样要把远处的水塔推下去，没有路的地方依然是要抓着杂物过去，不过这次平台与平台之间没有杂物，要先把所有怪杀光后才能通过。把水塔推下去后BOSS逃走，追上去。



追BOSS的途中被一面墙挡住了去路，虽然有个钻洞机，不过我们不会用，正好有个平民正在被袭击，过去救出他让他操作钻洞机，期间我们需要保护钻洞机，等钻开洞之后我们出去，没路的地方荡秋千前进，身后的BOSS会追上来，像雪崩一样，我们快速前进来到室外。





第三次BOSS战，我们被卷入了沙尘暴的中心，BOSS使用碎片的力量变出来三张脸。我们四周都是可抓的东西，随便抓个什么飞到空中，然后用蛛丝抓住水桶扔到BOSS脸上，看到BOSS的脸变成泥巴之后过去攻击，等他变成沙子后再离开，离远点，BOSS会把周围的东西向他嘴里吸，被吃掉可不是什么愉快的事情。还要不断移动，他如果没能把我们吃进去的话会吐出一大堆垃圾攻击我们，被击中的话掉血非常多。接下来还是继续扔水桶打他脸，重复几次，干掉他后过关。

Vulture

过去蜘蛛侠的第二个关卡，这次的目标是一个喜欢新鲜肉的马戏团怪胎Vulture，他不但杀了蜘蛛侠的叔叔，而且还吃掉了他。



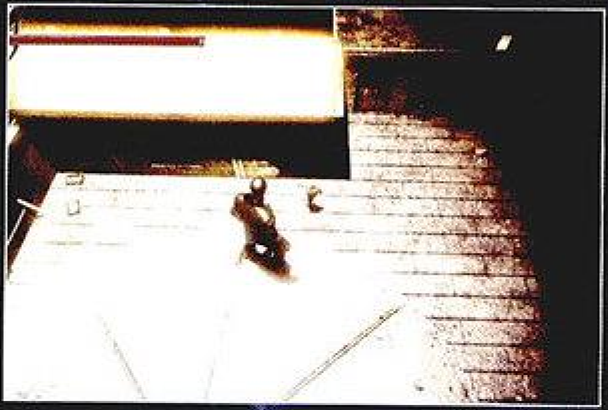
从小巷里一直追击Vulture，像之前的潜入关卡一样行动，到了灯火通明的地方从墙上的阴影里爬过去，爬的时候小心探照灯和放哨的敌人，他们有手电筒，要等他们背对我们在接近，然后干掉。攻击的时候也要小心最好不要在可能被探照灯照到的地方，会被乱枪扫死的。



BOSS战，直接上去肉搏，如果BOSS掉血了就继续打，没掉血的话就躲开，小心他的冲撞和飞镖还有燃烧瓶，如果它落在角落的箱子上向我们扔燃烧瓶的话直接扔什么东西砸他或者直接过去踹他都可以。等BOSS飞到楼上后看他对面有没有照明灯，有的话直接过去使用照明灯，BOSS怕光，照到他之后再攻击能废不少血。把BOSS打没血后我们和他一起从窗户飞了出去落到铁轨上，BOSS一个人跑了，我们用蛛丝荡秋千快速前进，蜘蛛侠也是肉做的，被火车撞一下肯定不好玩。



逃过火车之后需要救人质，一共四个点，离我们最近的三个点每个地方有三个敌人守着，最远处的点有四个敌人守着。前三个点不要找什么制高点比较明智，不方便攻击，躲在墙上的阴影里活动，被发现的几率会低很多。最后一个点比较好解决，站到水塔上等下面四个人落单后分别解决掉。



人质都救出来之后追着BOSS来到一栋大楼，BOSS已经把整栋楼都点燃了，楼里还有平民，需要先救他们，使用蜘蛛感官找出平民的位置送到安全点，几个平民都救出去之后上到大楼的最高层和BOSS一起从窗户飞出去落到一个仓库。



再次BOSS战，不出意外的BOSS使用了石碑碎片。打法和之前差不多，就是要小心他瞬移，看到他瞬移之后立刻滚动躲开，他会突然瞬移到我们头顶攻击，躲开的话立刻攻击他有效。等他到楼上的时候依然看他附近有没有照明灯，有的话使用照明灯照他，照到他之后他会立刻瞬移逃走，用蜘蛛感官找出他的位置后迅速过去攻击他，在他恢复后立刻躲开。他没血了后在进入第一人称模式K他，干掉之后得到碎片过关。





Scorpion

时间回到未来，几个警察找到了石碑碎片，却被Scorpion袭击，抢走了碎片。

BOSS会在地上留下很多蛋，这些蛋呈强酸性，把这些蛋扔到门上后可以把门腐蚀烂，救出两个科学家之后把他们送到控制台帮我们开门，期间需要防守，小怪数量很多而且也不容易杀，多用子弹时间，可以争取点时间，大多时候使用两边的爆炸物。



第一次BOSS战，等待BOSS攻击，他会向我们冲过来然后甩尾巴攻击我们，如果能躲开的话它的尾巴会插在地上拔不出来，乘机攻击他。等废了他差不多一半血的时候他会跳到天花板上向我们扔蛋，滚着躲开后把蛋扔到BOSS把他从天花板上砸下来，然后过去近身按抓取键攻击。BOSS没血了之后会把我们从楼上扔下去。



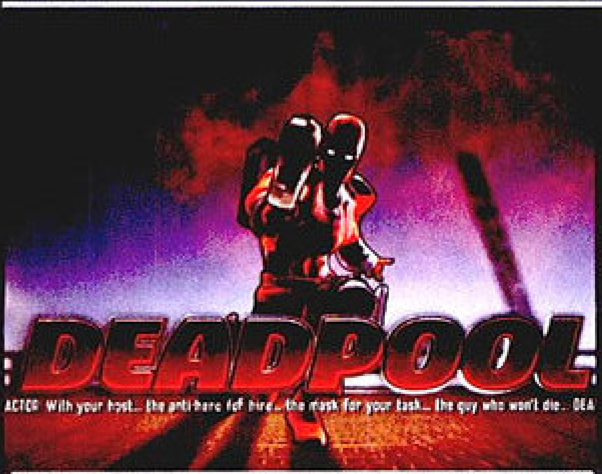
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

去找BOSS，来到室外后发现已经四处都是小怪了，使用蜘蛛感官找到七个平民，要把他们都救走，速度必须快些，不要管那些小怪了，直接找到平民抱起来就走，七个人全都送到安全地点之后BOSS出现，我们追上去。



第二次BOSS战，不建议在房间中央的坑里打，他会时不时的向里放毒气，到上层去，还是等BOSS攻击，一开始他会在天花板上跳下来砸我们，躲开之后他会有硬直时间，乘机攻击他，这样几次之后他会跳到房间中央的天花板向我们扔蛋，把蛋扔回去砸他后他会掉到中间的坑里，我们迅速跳下去近身按抓取键攻击。接下来他在天花板上跳下来后也不会硬直，会用尾巴攻击我们，躲开后它的尾巴卡在地里，乘机攻击，循环几次之后他又回到房间中央向我们扔蛋，像刚才一样打。最后他用尾巴攻击后会接着用爪子攻击，然后爪子会卡在地里，乘机攻击，他没血后再回到中间的天花板，我们这次把蛋扔回去之后天花板会塌下来砸死BOSS，过关。

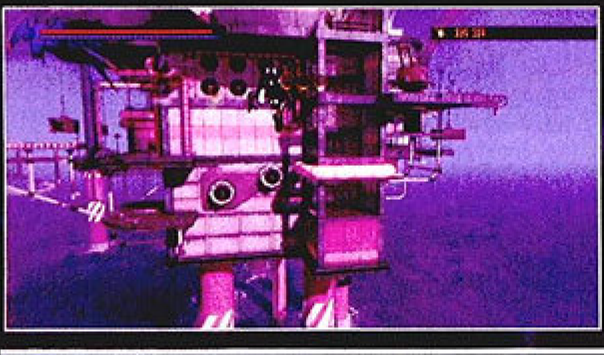




Deadpool

这一关在海上油井，BOSS是个电视节目狂，他有石碑碎片，我们要夺过来。

这一关大部分的时间都是要破坏BOSS的摄像机，使用蜘蛛感官找出所有摄像机的位置，然后一一破坏。在铁丝网后边的近距离变身狂暴模式可以破坏掉，天上飞的用蛛丝抓住后一脚踹爆。一旦接近就自动收起的扔个东西砸烂就可以。全部破坏之后BOSS现身。



BOSS战，这BOSS和个高级兵差不多，直接攻击他看他的反应，受伤的话就继续打，防守的话就躲开。躲开后一直在地上滚，这样可以躲开他的机枪扫射，等他叫出一群小兵之后先把小兵都干掉，然后到BOSS近身按抓取键攻击。按照这种打法等他他没血之后会开船逃走，我们用蛛丝抓住他的船到了另一个油井。



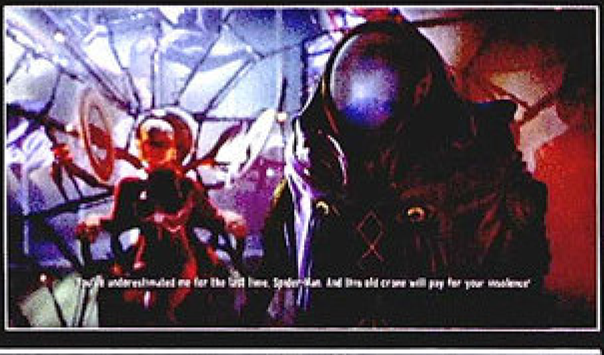
这个油井还是像刚才一样，要破坏全部摄像机，全都破坏之后要逃离这个油井，会有巨浪过来把这淹了，荡秋千前进，前边有三个平台，在大浪之前跳到平台上可以躲过去，到最后一个平台后大浪会掀翻一艘船，从跳板跳到船的桅杆上，然后迅速移动到船尾，看到另一个平台的集装箱时跳上去逃过一劫。



第二次BOSS战，BOSS使用碎片的力量后变出两个分身来，直接攻击看BOSS的反应，受伤的话继续打，防守的话躲开去攻击另一个分身，三个分身不可能同时防守，等视角拉远的时候我们要立刻跳到周围的铁丝网上向上爬，天上的飞艇会扔下来很多炸弹，爬的足够高的话就不会被炸到，需要小心BOSS会晃动铁丝网试图把我们甩下去，一直按住前进键就就掉不下去了，等视角恢复正常后再回到平台上继续和BOSS打，三个分身都干掉之后夺回碎片。



带着石碑碎片回到Web夫人那里，MYSTERIO却突然出现抢到了碎片，劫持了Web夫人，他要我们找到剩下的碎片带给他，没办法只能照做了。





Juggernaut

这次我们很幸运的在一个工地上找到了石碑碎片，却不料Juggernaut半路冲了出来，Sable在追杀他，让他们打去吧，我们只搞到石碑碎片救可以了，结果却发现碎片被Juggernaut踩在脚底下带走了。没办法只能把Sable引走，和Juggernaut独处夺回碎片。

开始BOSS战，我们站到会爆炸的这种罐子前面，等BOSS撞过来后躲开，BOSS被炸飞后我们过去近身按抓取键攻击他，三个爆炸物都炸了后BOSS开始向我们扔车子，躲开之后立刻过去攻击他，他没血后会一拳把我们打到好几百米外的一个建筑里。



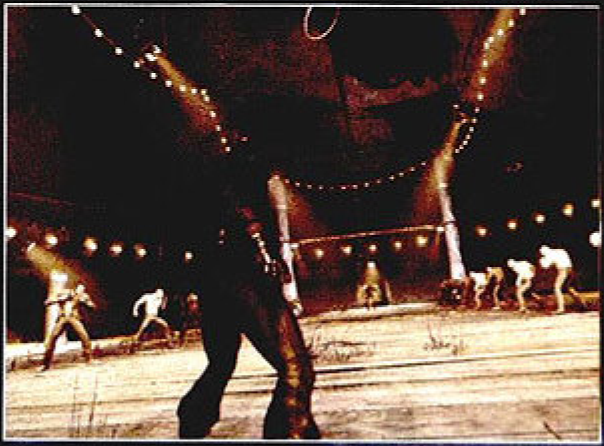


继续追Juggernaut，他撞开煤气管道逃走，管道在喷火，我们过不去，需要救出三个工人关掉煤气。都关掉后追着Juggernaut上到一栋大楼的楼顶，第一人称模式攻击他之后和他一起把整栋大楼撞塌。

第二次BOSS战，等BOSS消失的时候我们要离中间远点，BOSS会在房间中央落下，向四周发射震荡波，跳着躲开。还要小心BOSS的冲撞和单方向的冲击波，它扔石块的时候比较好躲，躲开立刻过去攻击他。等BOSS连续击打地面的时候我们不需要躲太远，等他砸完了后立刻过去去打他一下后会出现按键提示，按抓取键把他扔出去。重复几次干掉他过关。



BOSS战，等BOSS向我们冲过来后躲开，然后到他背后攻击，重复几次之后房间的灯会都灭掉，使用蜘蛛感官到BOSS头顶，出现提示时按抓取键攻击他，之后灯又重新亮了。接着BOSS会捡起地上的棒子向我们攻击，比一开始赤手空拳的攻击更容易躲开，躲开后继续攻击他背后，一会登又会都灭了，继续去他头顶按抓取键攻击，灯亮了后BOSS找了一群杂兵，优先解决杂兵，但数量太多，在杂兵群里滚动，等BOSS过来攻击我们的时候会帮我们连杂兵一起干掉。这次BOSS的攻击方式是综合了前两次的，打法和前两次也一样，干掉他之后过关。







Goblin

这一关要料理Vulture和Hammerhead的BOSS Goblin。

Goblin就在这个游乐园的某处，不过找他之前我们要先把人质都救出来，一共三个人质，每个人质都有重兵把守，大约七个人，数量虽然多但是难度不算高，和以前的关卡差不多，需要小心的就是礼花，只要听到礼花升空的的声音立刻就要跑的离敌人远一些，除非敌人都背对我们，不然立刻会被发现，礼花爆炸后的光几乎可以照亮游乐园每个角落。三个人质都救出之后到一面鬼脸门前，BOSS破门而出，第一人称模式下和他打，最后我们被揍一顿，BOSS离开。



追着BOSS来到图中的位置，这里又需要解救人质，按照图中标记的顺序每救出一个人质他会帮我们关闭下一个人质牢房的电力，最后一个人质会帮我们关掉去找BOSS的那扇门的电力。



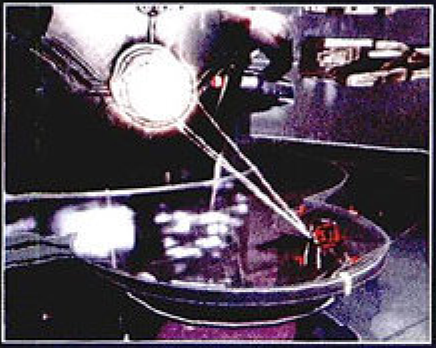
接着我们来到一个四周都是鬼脸门的房间，房间里充满毒气，其中只有一扇门可以离开这，位置是随机的，仔细看这些门哪扇门的眼珠转动比其他的快的就是正确的出路。

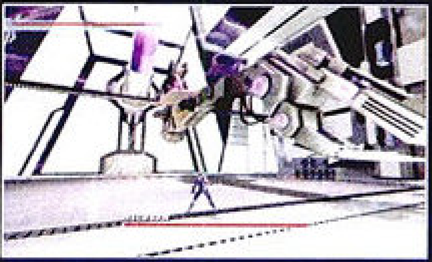


Doctor Octopus

本关BOSS和蜘蛛侠2电影的章鱼博士差不多，不过电影是章鱼大叔，游戏是章鱼大妈。她想用石碑碎片当原子反应堆的能源，我们要阻止她。

反应堆房间下有四根电线连着，分别通往四个房间，我们要到这四个房间关闭电线的电力。

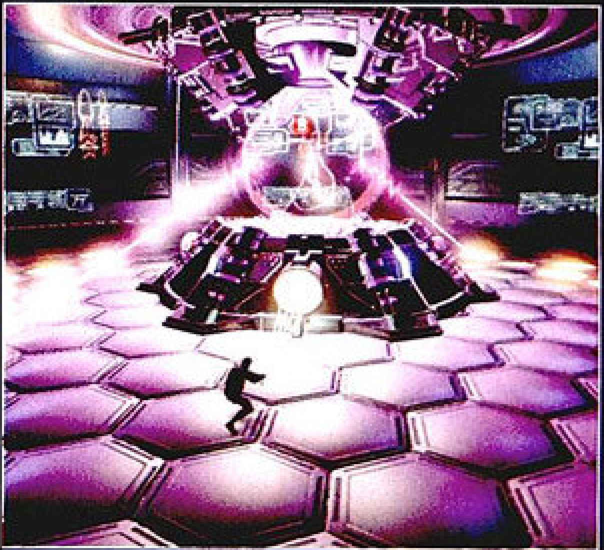




其中两边有BOSS使用机械臂碍事，地上有四个口，看哪个口是打开的，过去等BOSS攻击后躲开，BOSS会触电，然后我们跳到机械臂上近身按抓取键攻击BOSS，两次就能打跑她。


另外两边需要救科学家帮忙，老一套了

所有电源关闭后回到反应堆的房间开始BOSS战，她会绕着房间射激光，跳着躲开后拉出来底座的电池，地面上黄色的板块不能碰，三个电池都拉出来后飞踢把BOSS从中间的平台踹下来。接下来BOSS会绕着房间撞我们，还是不要碰黄色的部分，也不要被撞倒，等BOSS回到房间中央向四周发射冲击波后跳着躲开，然后再用蛛丝抓住她飞踢，接着近身按抓取键把BOSS扔出去。她血不多后会浮在半空中用激光扫射，同时也会放出小怪来打我们，我们引着BOSS的激光扫死小怪，然后用小怪死后留下的红色光球砸BOSS，这样干掉她后夺回碎片。





Carnage

来到一个实验室中，周围都是红色粘稠物和尸体，立刻想到了凶手就是Carnage。救出一个研究员后她告诉我们这个Carnage是克隆体，做研究的时候让他和石碑碎片接触了，现在Carnage可以让尸体复活，这一关简单的来说就是蜘蛛侠版生化危机。

这一关敌人数量非常多，可以说是僵尸无双，多用狂暴状态，由于发动狂暴状态的能量条是攻击敌人才会增加的，所以在有如此大量敌人的情况下增长的能量会比消耗的能量多很多，在杀光所有敌人前是不会因为能量过低解除狂暴状态的。



BOSS战也很简单，等BOSS攻击，躲开后立刻攻击他，等他防守的时候立刻躲开。打掉一些血之后BOSS会跳到涡轮发动机上，飞过去一脚把他踹到发动机里。重复这种打发，把BOSS打没血之后他会逃到控制塔，我们追上去。



到达控制塔顶部后看到BOSS变成了一大巨大的蛋，周围有四个机器人对着蛋喷火，我们要保护机器人。不过全部都想保住基本不可能，守在其中一个的身后，等小怪来了后变身狂暴状态打，等机器人烧掉BOSS一部分血之后BOSS会变回一开始的形态，按照第一次BOSS战的打法就可以，打掉他很多血之后他又会变成蛋，我们继续保护机器人烧烤他，这样三次之后能彻底干掉BOSS，夺回最后一块碎片。





My Sterio

我们带着最后的碎片来到My Sterio这里，虽然本来没想把碎片交给他，不过My Sterio手中的碎片把我们的碎片吸了过去合为一体，My Sterio得到了巨大的力量。为了阻止他，Web夫人从其他的世界召唤来了其他的三个蜘蛛侠。

先使用过去的蜘蛛侠，在黑暗中前进，当BOSS点亮灯的时候躲在阴影里，灯灭了再前进。到BOSS身边后按转区间抓住他的脸撞向地面，之后我们从平台落下，变成了黑衣蜘蛛侠。



超多的敌人，狂暴模式都解决掉，等BOSS放出光球来，当光球是红色的时候不能打，等变成紫色按用蛛丝抓住踹上去，最高难度下四下可以打爆一个光球，光球爆炸后会炸掉BOSS很多血，等他没血后用蛛丝抓住他脑袋撞烂整个平台，之后我们从平台上坠落，切换到了未来蜘蛛侠。



自由落体，按住跳跃键加速下落，躲开BOSS的攻击和障碍，距离够近的时候按抓取键飞到BOSS脸上，攻击BOSS的脸，重复三次之后切换到现代蜘蛛侠。



荡秋千到BOSS周围的平台上，平台上有冒着紫色烟雾的石块，到达后地上会出来很多敌人，BOSS也会在远处向我们攻击，所有敌人都干掉后石块上的紫色烟雾会消失，按抓取键把石块踢到BOSS脸上。一共三个石块，都踢到BOSS脸上后去他近距离按抓取键给他最后一击。

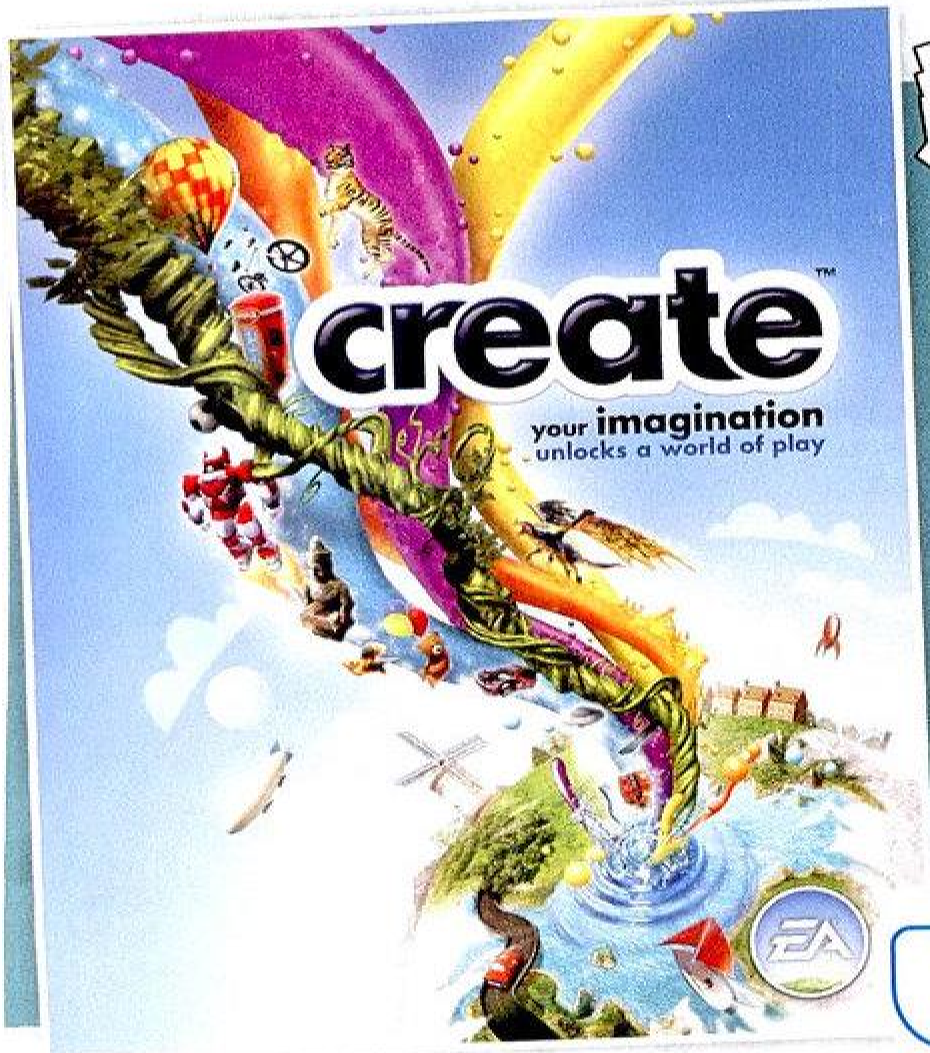


在几个蜘蛛侠痛扁My Sterio一顿之后纷纷回到自己的世界，游戏到此结束。









释放灵感 尽情创造

文：zhuoyu
编：贪睡猫
美：小米

近日，EA发布了一款定位于家庭休闲类的创意益智游戏《Create》-创造，其实玩过《小小大星球》（Little Big Planet）和《犰狳空间》（Armadillo Run）的玩家不难看出，该作充分融合了前者的场景装饰概念和后者的机关构造解谜概念，给予玩家轻松而又富有挑战的游戏体验。



《创造》隐藏关卡全解析

游戏关键词介绍

创意链条（Create Chain），它其实是指一系列的装饰任务，每一世界（大关）都有5条创意链条需要完成，玩家要按屏幕左上角的图标指示，使用相应的装饰工具装饰场景即可完成链条；注意观察围绕在图标外围的一圈红色的小珠子，那是当前装饰任务的进度条，围满一圈才能完成当前链条任务。

挑战（Challenges），游戏中有多达141个挑战可以完成，挑战内容大致分为完成目标挑战，积分挑战和奇想机关这三类，完成挑战之后可以获得灵感火花的奖励。

灵感火花（Create Sparks），每完成一个挑战或者一条创意链条可以获得数量不等的灵感火花，每收集一个灵感火花可以自动解锁一个可以使用的新物品，而且火花也是解锁新关卡的唯一条件。



游戏操作

其中比较常用的是快捷键是在拖拽物品时按住【E】键，然后左右移动鼠标就可以在空中旋转物品；【WASD】键可以移动视角，不用费力把鼠标移动到屏幕边缘；按【C】可以调整近中远三个视角，方便查看场景的全局或者细节。

ESC	创造工具选单		打开物件菜单
F1	帮助中心	F	翻滚物品
W A S D	视角移动	E	缩放物件
	旋转镜头	E	旋转物件
C	缩放镜头	E	调整画笔大小
	鼠标移动		开始/停止模拟
	放置物品	Q	彩色滚轮
	物件移动		显示/隐藏 挑战图标
R	删除		



隐藏关

进入游戏后，玩家可以直接看到每一大关的解锁条件，比如第二关需要28个灵感火花才能解锁，第十大关需要273个火花等，其实当你获得大约310个火花就可以发现原来的第一关右边出现了隐藏关--第十一大关，游戏中一共有十四大关，包括四个隐藏关，总共610个灵感火花等待着你去收集，游戏容量可谓诚意十足，追求完美的你还不赶快行动。现在就来进行本作隐藏关卡的全解析。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第十一大关 主题公园Ⅱ（Theme Park Ⅱ）

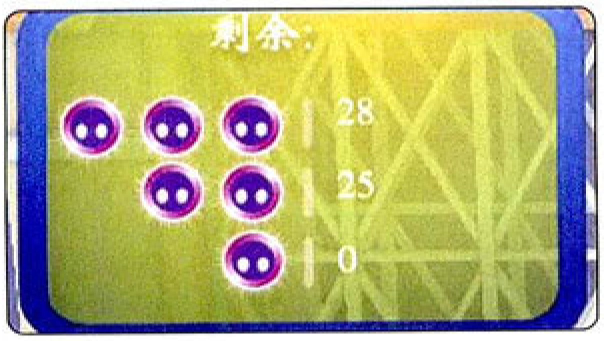


11-1

这关目的是把过山车开到右边的目的地，建造这样的桥即可，注意要连接到左边支出来的那一点点钢架，可以节省很多支撑材料，然后坡道注意要顺滑一点，就没问题了。



注意：这类奇想机关的挑战关卡需要使用尽量少的组件搭建机关才能获得全部灵感火花，挑战开始时会在左下角提示限制条件，比如这关要剩下超过28个组件才能拿到全部6个火花。



11-2

这关考验传送器的使用，我们要把三个小猪气球全部安全地送到上方，就要使用传送器把铁球全部抛出去，不要忘了最上面还有一个粘液形成的延时陷阱，也要一并清理，推荐在最上面使用弹弹筒，因为如果上面使用传送器的话会把气球也传到边上，这样很容易卡住。需要注意的是，我们只能在绿色的区域放置物品。



11-3

本关很考验弹筒的摆放和角度，要把两个篮球穿过火圈同时要收集火花，在左边的球的右下方紧挨着放置弹筒，弹到最左边的弹筒后朝着火圈反弹一次收集到火花，穿越火圈后利用传送器吃到火圈上面的火花，它的任务就完成了，右边的球需要落到下面去吃火花，然后利用弹筒弹到比较高的高度，再用传送器穿过火圈。



11-4

本关难度不大，把三个硬币送到左边的售票机处即可，那就做一个推土机吧，然后如图再做一个小桥，注意我们不能在红色区域放置任何物品，而且硬币很小，车子和桥都不要留空隙，桥面也要尽量平滑。



11-5

这是一个积分关卡，目标是把右边的橡皮鸭送到左边的鸭群，但是中间的过程由玩家自由发挥，你可以使用气球，炸弹，小车等各种道具运送橡皮鸭，让橡皮鸭触碰到其他物品，或者在空中翻转都可以获得积分。任务摘要里面写明了需要50000积分才能获得本关全部6个灵感火花。



积分关卡刷分秘诀：游戏处于降低难度的考虑设置了一种叫做弹弹桶（Bouncer）的道具，任务物品每次碰触到弹弹桶时都会获得弹跳奖励积分还有连锁奖励乘积，放置大量的弹弹桶可以在短时间内获得大量的积分，如果你对反复调试复杂的机关组感到厌烦，不妨使用弹弹桶。

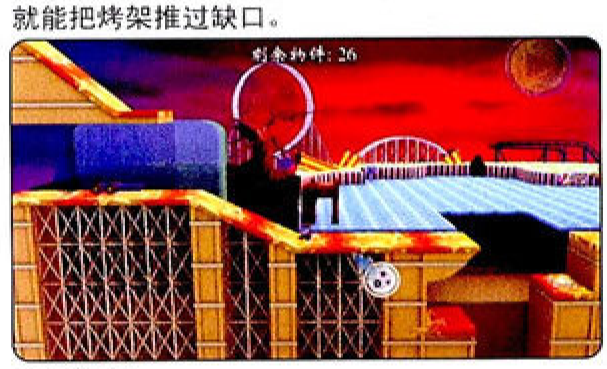
11-6

本关要把三个狮子气球全部刺破，同时不伤害到小象气球，主要是考验对传送器的隐藏性能的把握----进入传送器的物品的速度越快，从传送器出去时的速度就越快，所以把铁刺球放在高处，然后传送器放在下面，一个抛物线就可以刺破三个狮子气球。



11-7

这一关要把烤架送到缺口旁边的目的地，几乎没什么难度，只要造一个前端较长的车子就能把烤架推过缺口。



11-8

本关要用橡皮鸭推倒至少一个罐子，还要顺路收集火花，由于橡皮鸭体积较小，需要准确把握弹跳角度，难度也不是很大。



11-9

本关为积分关卡，玩家一定要把沙滩球撞进火圈才能过关，同时要通过尽可能多地碰触新物品，空中翻转等方式获取积分，自由度很大。如果有困难可以参照图中的弹弹桶，简单又实用。



11-10

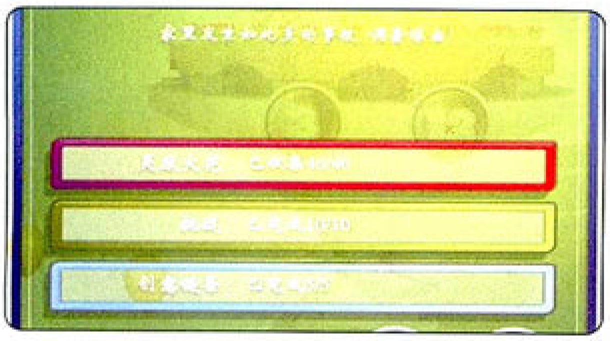
这一关比较难，要把气球送到左上方与其他气球汇合，方法是构建这样一个小车，要把气球框住，然后还要有足够的动力爬坡，看似很简单，其实要不断优化结构，因为框的自重很难顺利爬上斜坡。所以这关不仅需要耐心，还需要一点运气。





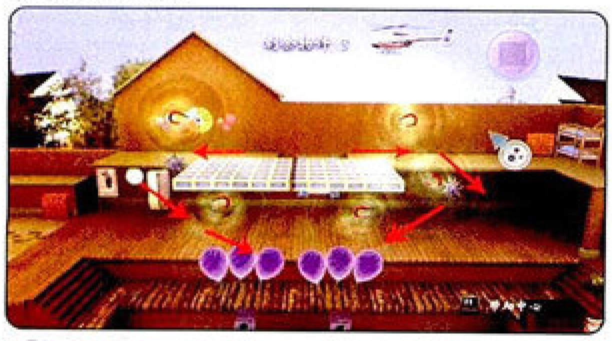


第十二大关 家庭琐事Ⅱ（Family Home Ⅱ）



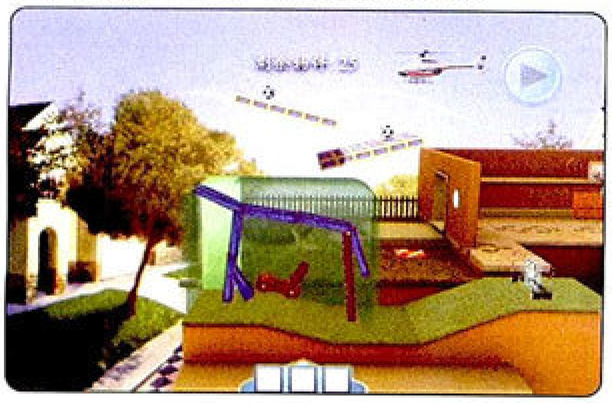
12-1

这一关是要用磁铁控制铁刺球刺破洗衣机上所有的气球，图中为其中一种解法，两个铁刺球各从两侧沿着边缘滑到平台下方，注意微调磁铁的摆放。



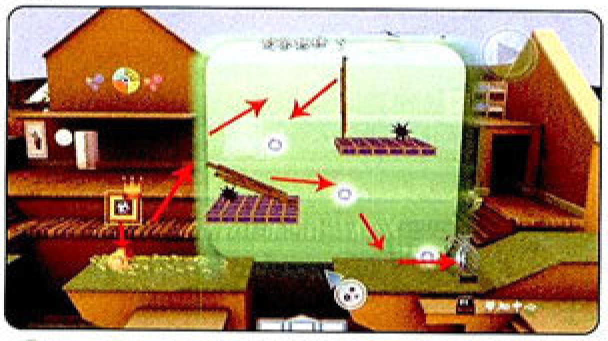
12-2

本关是要让两个球都进到球门，图上的机关比较复杂，是让内侧的小车撞击大桥的支撑钢架，让其整体向右边倾斜，玩家也可以只用一个旋转的“球拍”装置把球拍过去。



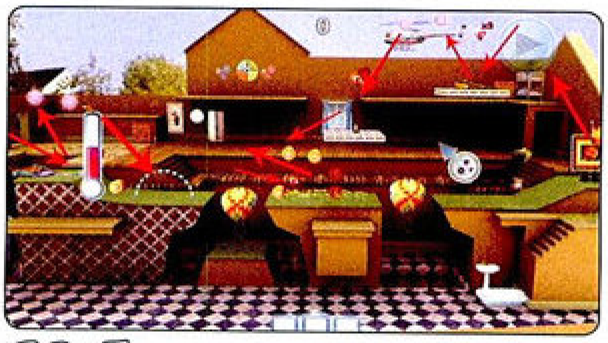
12-3

本关需要把球运到目的地，由于没有弹跳装置可用，只能利用球本身的初速度使用梯子进行反弹，如图，在反弹的同时还要注意收集火花。

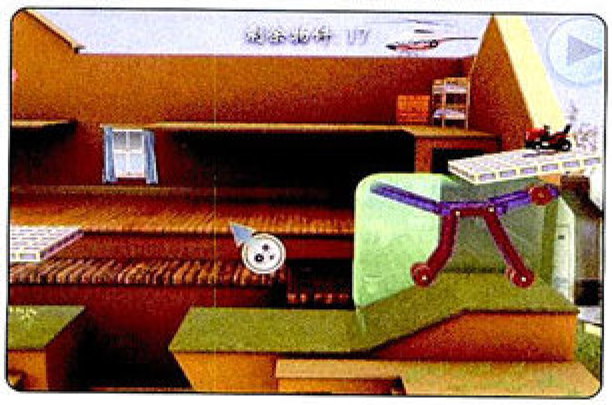


12-4

本关为积分关卡，目标是把橘色的球运到终点，玩家可以使用所有已解锁的道具进行自由创造，自由度很大，图片仅供参考。



12-5

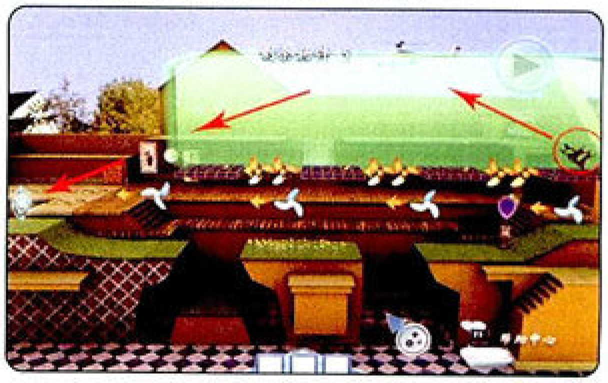


本关很考验机关的构建，要让割草机撞到狗窝，要点有两个，一是不能让割草机落在机关车上时发生翻车事故，一定要在落下时可以在机关车上部继续前进，二是要有一定的弧度，能让割草机驶过后飞到平台。



12-6

这一关主题是赛马，要让上方的木马比下方的木马更快到达终点，非常简单，两个爆弹叠加在一起增强威力，1秒钟直接把木马炸到终点，这时对手才刚刚开始启动...



12-7

这一关是需要熟练使用按钮式风扇和热气球，我们需要把足球弹到球门处，使用一个气球作为按钮式风扇的触发器，然后把另一个气球吹到右边去就可以把足球推倒右边，然后在缺口处放一个气球作为垫脚石将球反弹到球门处。



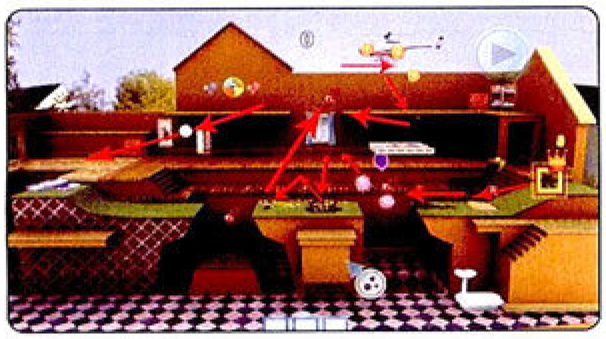
12-8

本关的关键解法是要轻轻地碰触到烤面包机的开关。使用两个足球加上弹跳板把球射到平台上，注意不用用力过猛把盘子打翻，这样两个面包都可以刚好弹到盘子上。



12-9

本关为积分关卡，目标是把烤架运到餐盘那里，玩家可以使用所有已解锁的道具进行自由创造，自由度很大，图片仅供参考。



12-10

本关可以在缺口处建立图上的小桥，使用旋转的主动轮组合上一个钢架就可以把橘色的小球拍到蓝色的大球处，完成挑战。需要注意的是，这样的结构可能没有足够的动力直接把橘球拍过去，需要在缺口的边缘反弹一次才能过去。





13-4

积分关卡，需要注意的是场景内存在大量的陨石，如果感觉阻碍到运动轨迹的话果断使用漩涡或者诡雷予以排除。将登月车送到火箭处并想方设法取得高积分。

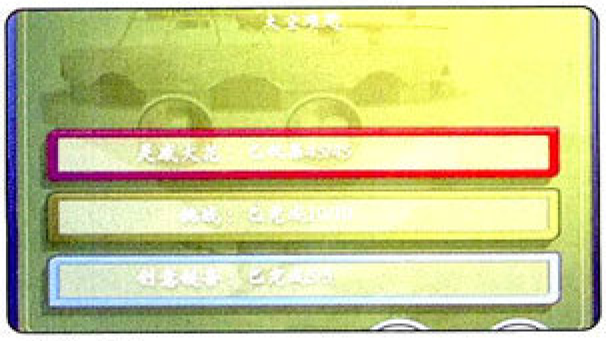


13-5

这一关是要让登月车到达场景左边的碟形天线处，顺路收集火花，本关也是考察玩家的诡雷运用，注意上图中间位置有一个漩涡很碍事，可以使用零重力发生器或者斜坡把它抵消掉，另外需要注意使用诡雷有可能炸破登月车的轮胎，所以一旦被炸破就只能全程使用诡雷。



第十三大关 外层空间Ⅱ（Outer Space Ⅱ）



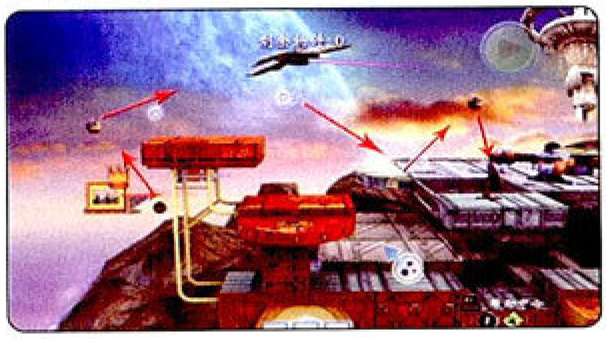
13-1

这一关要保护火箭顺利升空，如图，在最下面的的加农炮塔前面放置一个传送器，可以让炮台射出炮弹把它自己击倒，在炮台倾倒的同时还搭上了左边的炮台，这样就一举解决了两个炮台，最上面的炮台只要用一个暗物质球就可以把压住按钮的石块撞偏即可让炮台失效。



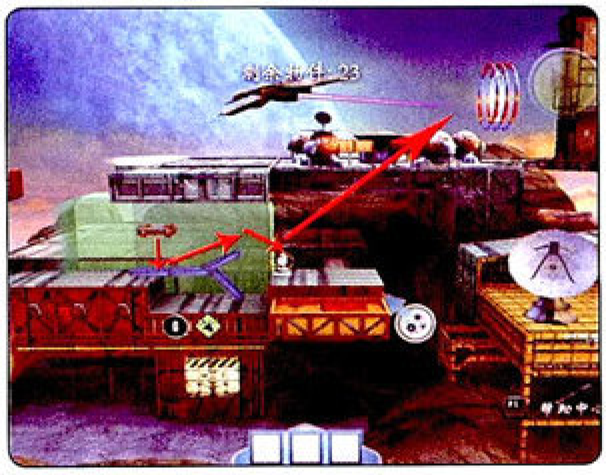
13-2

这一关就是考验大家的诡雷摆放功底，如图所示可以在收集火花的同时让登月车撞到碟形发射天线。



13-3

这一关需要构建一个小车穿过右上方的圆环，诀窍是撞到零重力发生器的同时改变运动轨迹并激活发生器，也就是说在失重的一瞬间要让小车朝着圆环方向运动，这个需要多次调试，参看图中的一种解法。



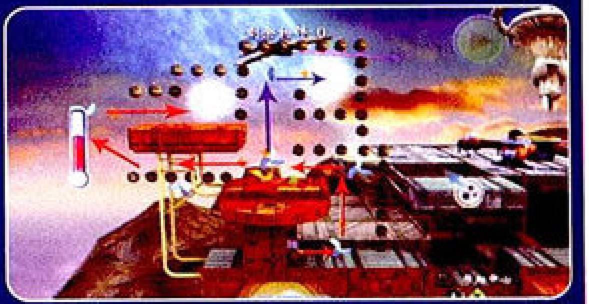
13-6

这关要把两个球弹到目的地，摆放类似如图机关即可，不需要太复杂的设置。



13-7

本关一进来就看到华丽的诡雷阵，我们的目标是把发射器发出的泡泡（奇异发球）运到漩涡中，且不能引爆任何诡雷；这关的关键是在中心处使用一个延时机关，让第一个法球从被吹到左边，然后销毁左边的漩涡，然后当第二个法球出现时延时火箭触发启动按钮式风扇，让第二个法球被吹到上面，抵消掉第二个漩涡，注意仔细控制风扇方向，不要碰到诡雷。





延时机关细节图

13-8

这一关的目的是把飞碟引到漩涡中销毁，看似很复杂，其实只要在飞碟的行进路线前面设置一个传送器，就可以直接让飞碟进入漩涡；另外在右边放置一个障碍干扰一下火箭的运动轨迹。



13-9

这一关要把球推下去，构建图中的长柄小车即可。

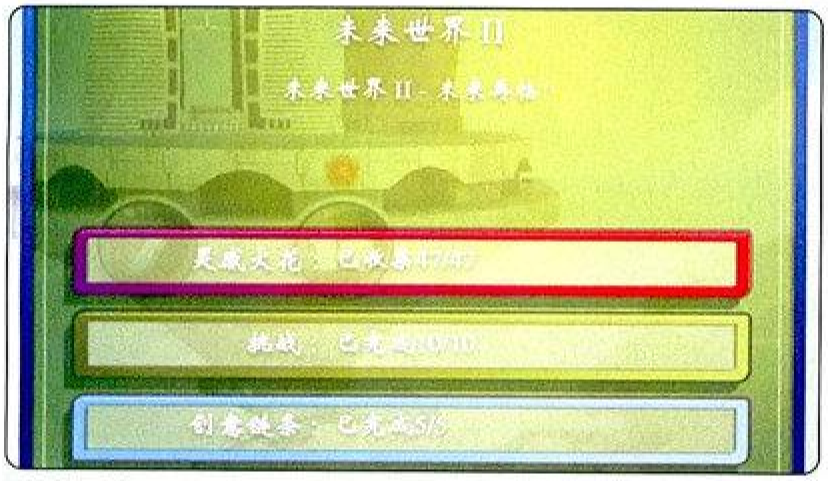


13-10

这一关需要把卫星移到漩涡处摧毁，要点是零重力发生器的摆放位置，一定要让发生器长时间的工作才能让卫星有足够的时间处于悬浮状态，将零重力发生器置于图中所示的位置并且处于倾斜状态，这样能在跌落的同时触碰到按钮激活发生器，并且使它滚到左边的缺口处持续工作；另外需要使用一个火箭把卫星击出磁铁。



第十四大关 未来世界Ⅱ（Future World Ⅱ）

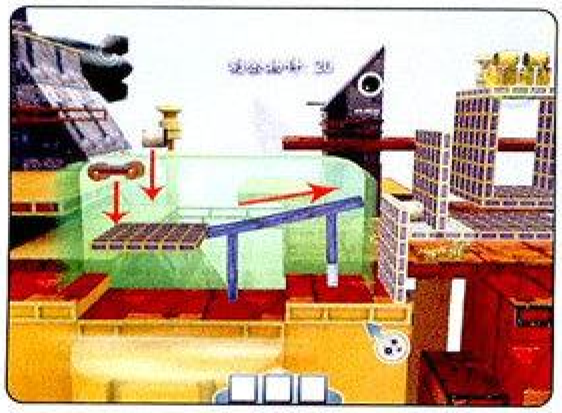


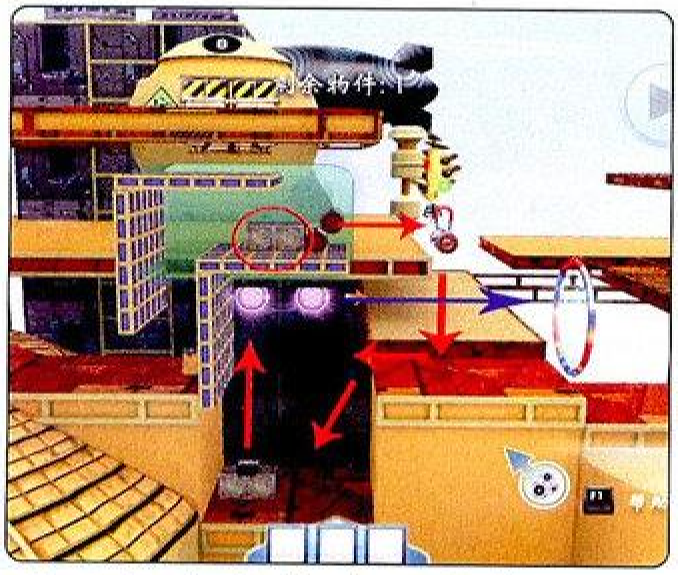
14-1

这一关的目的是让下方的两个方块碰撞在一起发生爆炸，然后让电子狗升空碰到传送器，落到右边的垫板上；在绿色区域放置两个紧挨着的爆炸方块，然后在右边设置几个燃料电池，这时我们需要一点运气，祈祷爆炸弹飞的电池碰到右边的磁铁反弹到下面的缺口去，然后只要轻轻碰到下面的爆炸方块就可以完成挑战。

14-2

这关比较简单，如图构建一个小车和桥就可以轻松地把方块推倒右边引发一连串爆炸完成挑战。





14-3

这关只能使用气球，就把气球挂在木箱挂上吧，这样能减少阻力，让小车把这一堆东西一并推下去，只要引爆那两个黄桶就能让电子狗升空，从而碰到传送器，落在垫板上完成挑战。



14-4

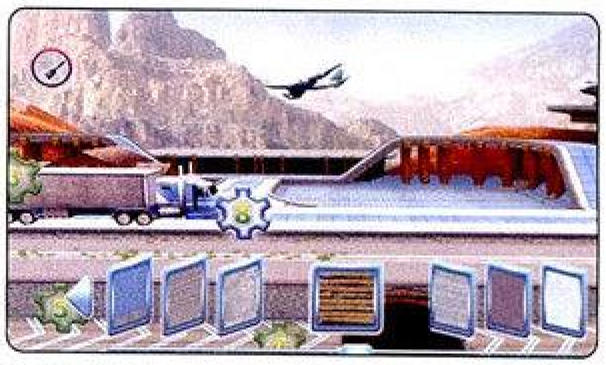
本关是一个积分关卡，只要让磁铁小车碰到最右边的垫板就能完成挑战，中间过程任由玩家自行发挥。



14-5

这一关要让能量电池穿过圆环，难点是电池挂在磁铁上，只能用传送器把它“吸”出来，同时由于没有初速度，只能依靠下落和弹跳积累动量，所以要有技巧性地摆放弹簧板和传送器。



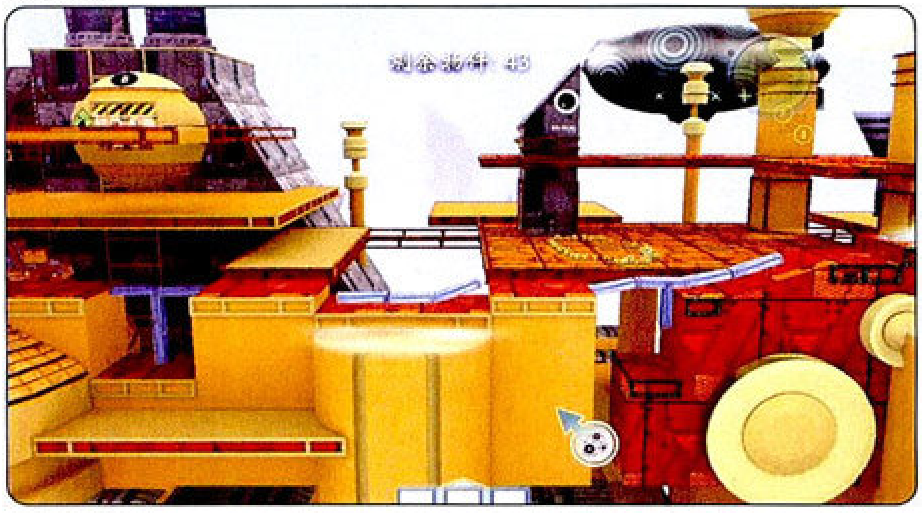




PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

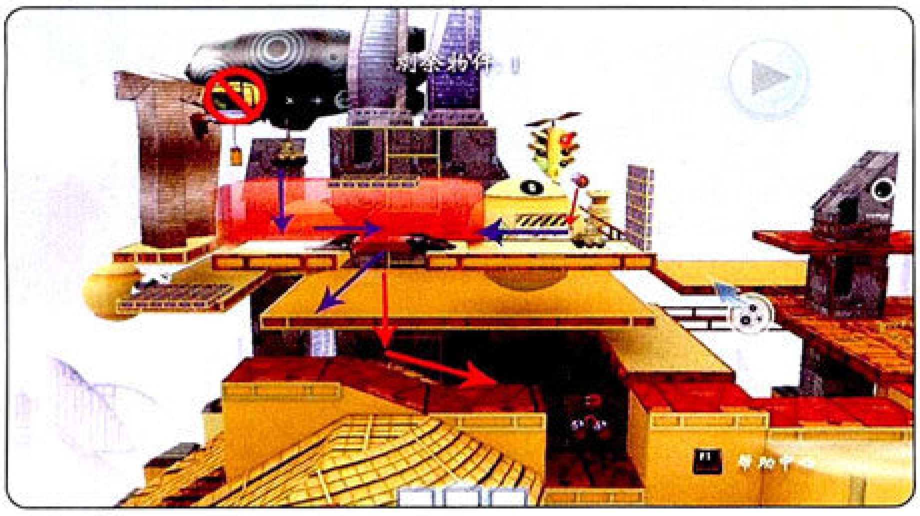
14-6

这一关是机关构建的最后测验之一，我们要用最少的材料修桥并用小车把两个危险的化学罐运到终点；注意不要有剧烈的震动，否则会引爆高压罐导致挑战直接失败；参看图中三个小桥的修建，桥面要处理得尽可能平滑。



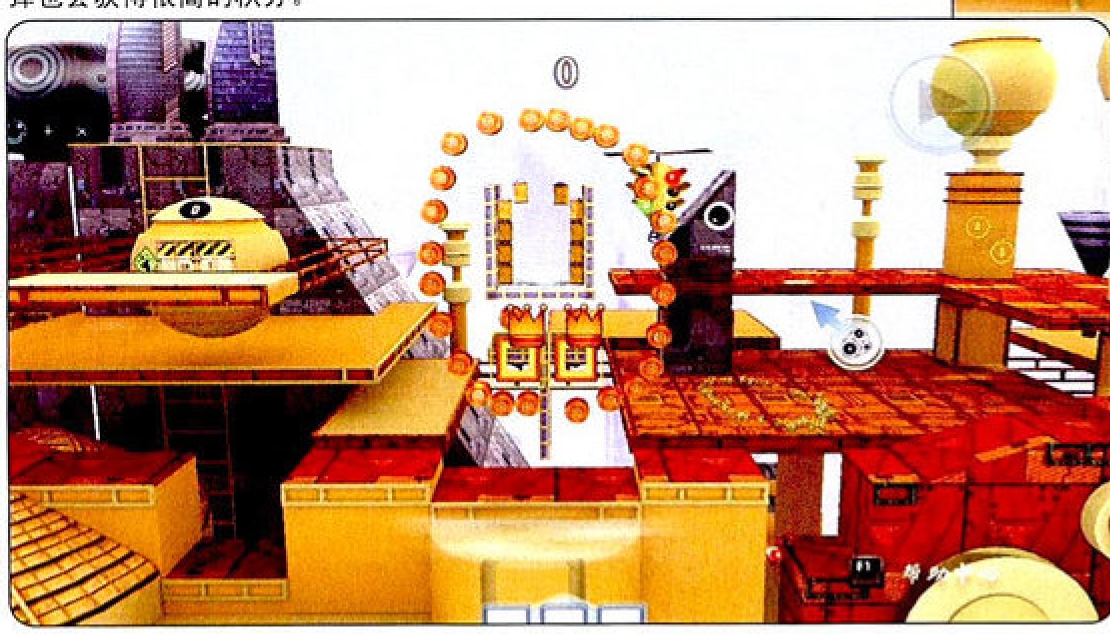
14-7

这一关需要把电池运到下方的磁铁处。如图，红色箭头表示电池的运动轨迹，蓝色箭头表示防空炮的运动轨迹；在左右两边各摆放一个防空炮，可以摧毁碍事的飞艇，右边的防空炮把电池往左边推，电池可以顺利过桥，而自己会落到左边去，左边的防空炮要放在空中，这样可以起到延时的作用，同时要让击破飞艇掉下的高压桶落在左边防空炮的前边，起到再次延时的作用，这样才能等到电池过桥后再把它往右边推，只要推下去就是胜利，为了保险，可以在下面的任务磁铁上再放一个磁铁，保护电池不会因为推力过大而飞出去。



14-8

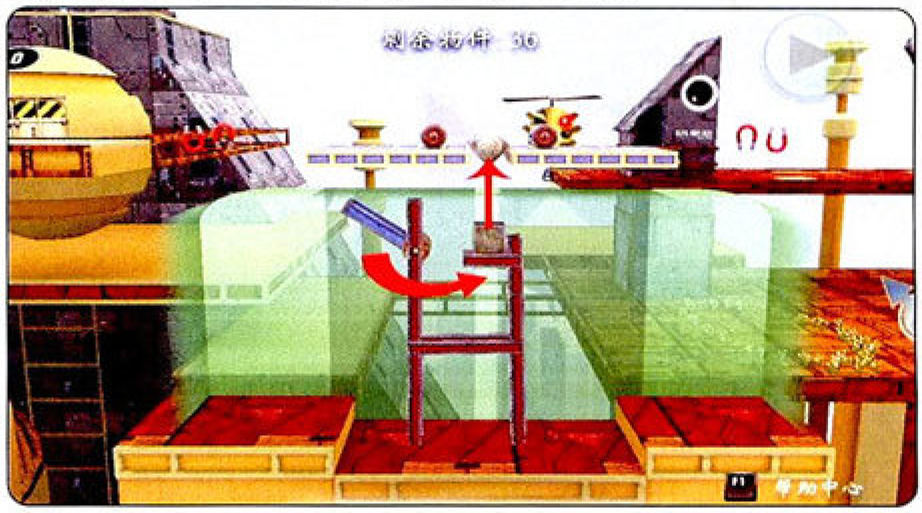
本关为积分关卡，需要把两个球都停靠在目的地才能完成。由于这两个球弹性十足，所以要同时控制两个球的运动轨迹比较麻烦，很容易相互干扰机关组的构成，推荐使用图中的解法，用弹弹桶将两个球和目标平台围成一圈，这样很容易就可以让它们进入中心处的平台，同时快速的反弹也会获得很高的积分。





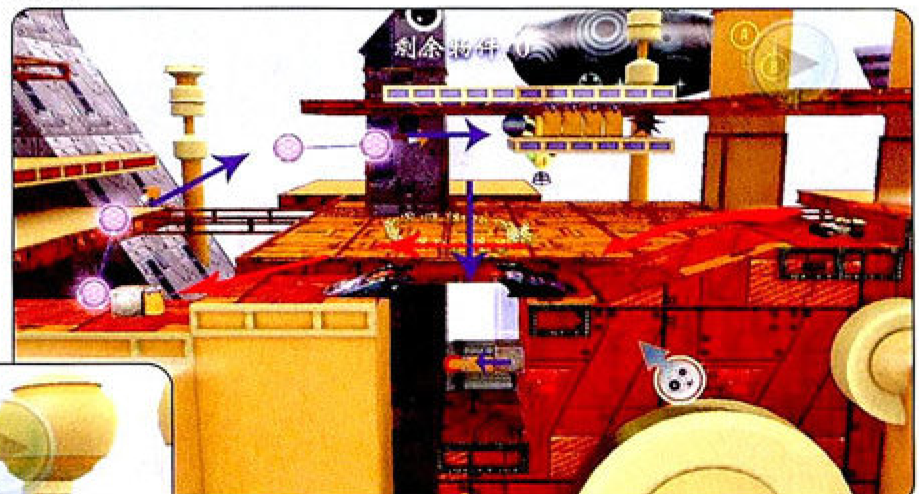
14-9

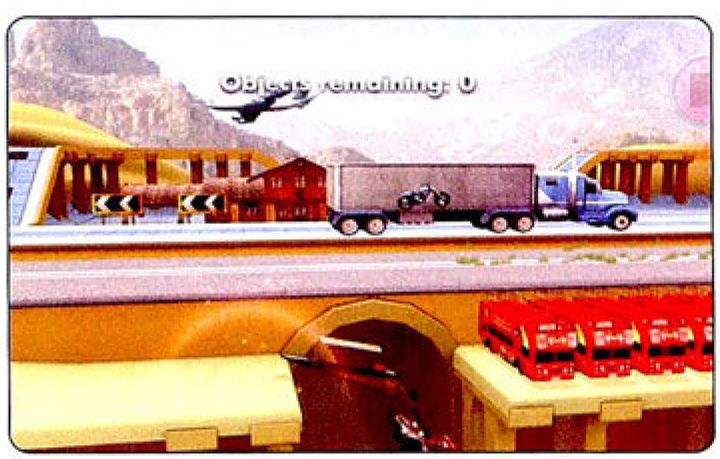
这一关是机关构建的最终测验，目标是让两个方块接触爆炸即可，如图设置机关可以起到支撑方块和向上推动的作用。



14-10

这一关有两个目标，要让方块击中上面夹层处的球引爆那一串高压桶，还要落到下面自行引爆方块，如图设置，红色的箭头为小车的移动轨迹，蓝色的为方块的移动轨迹。小车从右边开过来，触碰能量桥的开关后使桥断开，然后引爆左边的高压桶，给予方块一个很高的初速度，这样让传送器把它移动到上方击中魔球引爆那一排桶子，然后自然地下落，还要在下面放置一个磁铁，让两个方块粘合在一起引爆，最终关卡完成。





我们又回来了！！！这次猎人们来到一个叫做结云村的新地方，可爱的猫猫也跟随着来到了这里，这里比之前的村庄不仅没有减少任何东西，还为辛苦的猎人们提供了一个温泉，使得猎人们出行时能够喝一杯饮料来获得一些特殊的效果。



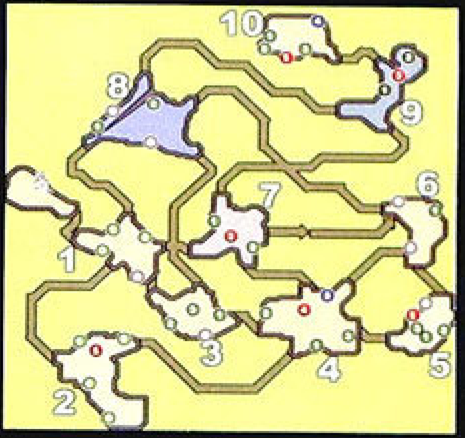
猎人又回来了！猎第三季！

——怪物猎人3携带版



水没林

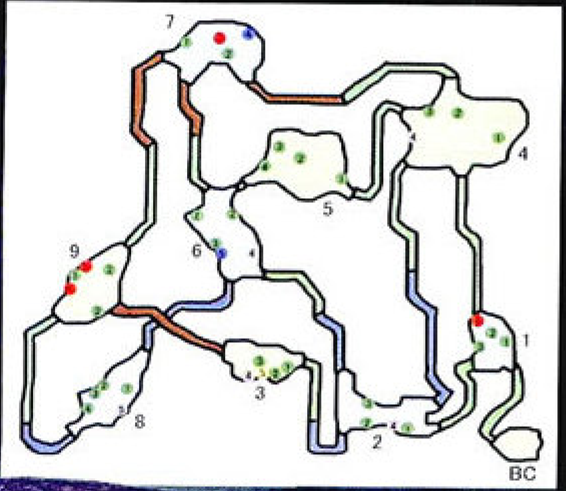
广布于热带的湿地，拥有複杂生态系的森林。一大半的区域都被浅水所覆没，从上流不断注入丰沛的水量，遍布的川流和湖泊永不干涸。高度的湿度和气温滋养着丰富的菌类以及植物。众所周之的迅龙和眠鸟喜欢出没的地方。在这里，合理利用地形和道具是对付怪物的一个很好的手段。



全新的狩猎区域

溪流

邻近优克摩村的地图。从位于高处的营地望下，美丽的溪流夹着峡谷，遥望着对侧的山地。过去是有人居住的集落地，所以可以看到有着废船、吊桥和祭祀的神龛等等遗迹。林相茂密、水源丰富，尤其木材品质非常优良。但这样的区域不能掉以轻心，迅龙和鸟龙种的狩猎目标都会出现在这块地图上，对玩家进行攻击。

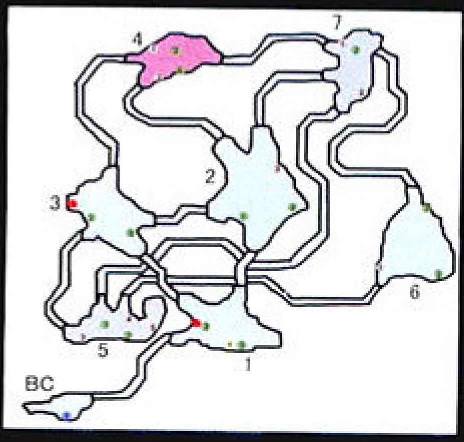






冻土

终年刮着暴风雪的极寒之地。土壤结冻对于动植物来说都是非常严酷的生存环境。正因如此生物的进化十分独特，对于追求稀有素材的猎人来说是很贵重的猎场。大河上漂浮着碎冰和广布针叶树的森林。特别值得一提的是巨大的洞窟。不只内藏丰富的矿物资源，也遍布了不少怪物的残骨，似乎是怪物们的墓场。在这里狩猎一定要带



文 大尾巴狼 编 太狼 美 节早

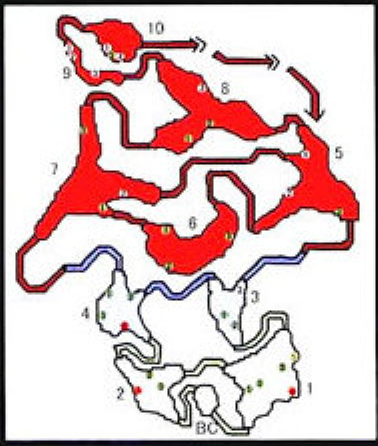
好热饮，否则耐力会加倍下降。同时，这里会是雪狮子和钢龙的聚集地，当然，有时你也会看到轰龙来这里插一脚。





火山

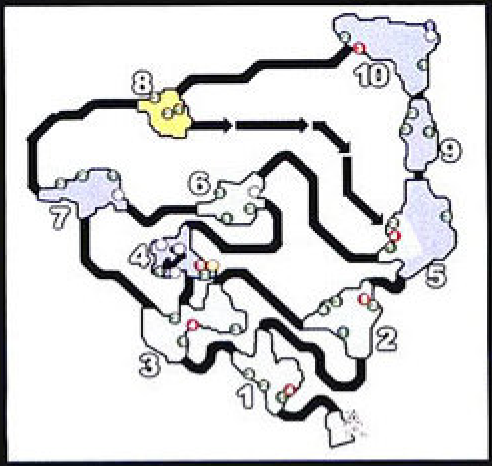
难以接近，喷发正处于全盛期的火山，可以观测到不断持续的喷发中。虽然是生还困难的危险地带，但火山可是因熔岩结晶化而存在着大量稀有矿石的宝库。也有适应艰难的生存环境，特有种的怪物栖息。也因如此许多猎人宁愿冒着死亡的危险也要来到火山狩猎。冰饮是这里的必备品，在这里出现的炎龙和凯龙都有着对玩家一击必杀的技能，来这里之前对自己的装备一定要很好的挑选。在对自己的技术不自信时，选择火抗性更高的装备能够得到更多的保护和存活机会。





孤岛

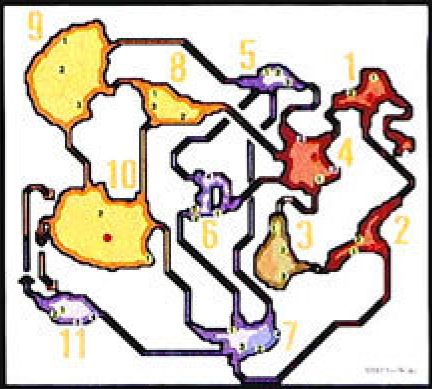
高低起伏不定的森林、直接面海的悬崖以及光线稀少的漆黑洞窟。气候稳定，岛上几乎被森林覆盖。另外还有丰富的水源植物生长茂盛，丰饶的环境栖息着各式各样的生物。一张全新的地图，谁也不知道这里会出现什么样的狩猎目标，或许，就是这样的不确定性增加了这款游戏的乐趣。





砂原

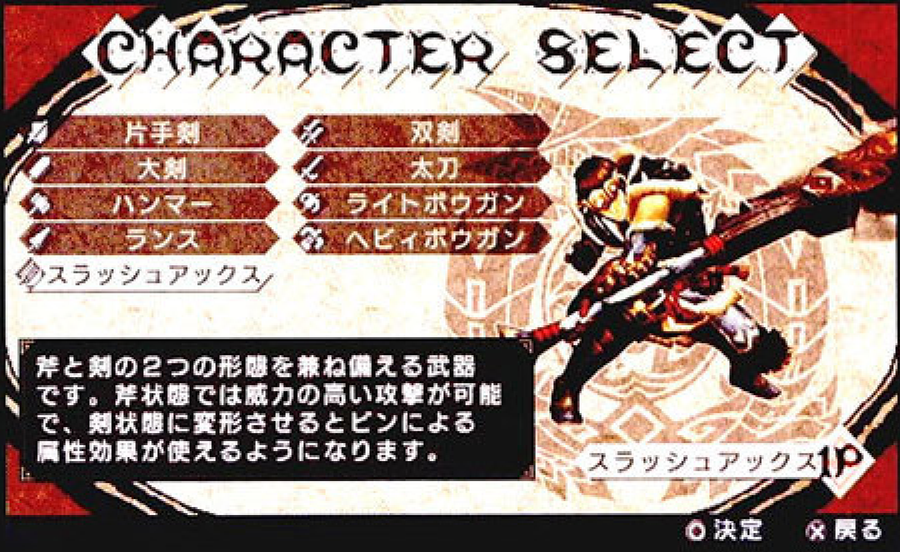
气温高且干燥的地区。但在如此荒凉的土地上，也是有耐干燥的植物生长。砂原日照强烈，白天出门狩猎的话，防中暑道具想必不可或缺。一到夜晚地图特性会有180度的大幅改变。白天需要携带冰饮，而晚上则冷到刺骨的奇怪地图，以轰龙、双角龙为代表的出没场所，虽然危险却有着提供不错素材的狩猎目标，想必是每个猎人们必然会来的地方。





全新的武器

本作增加了一款全新的武器：砍斧。其分斧模式和剑模式但乱舞的攻击十分的低，并不推荐玩家使用乱舞攻击。



MH3必备：普罗米修斯系统

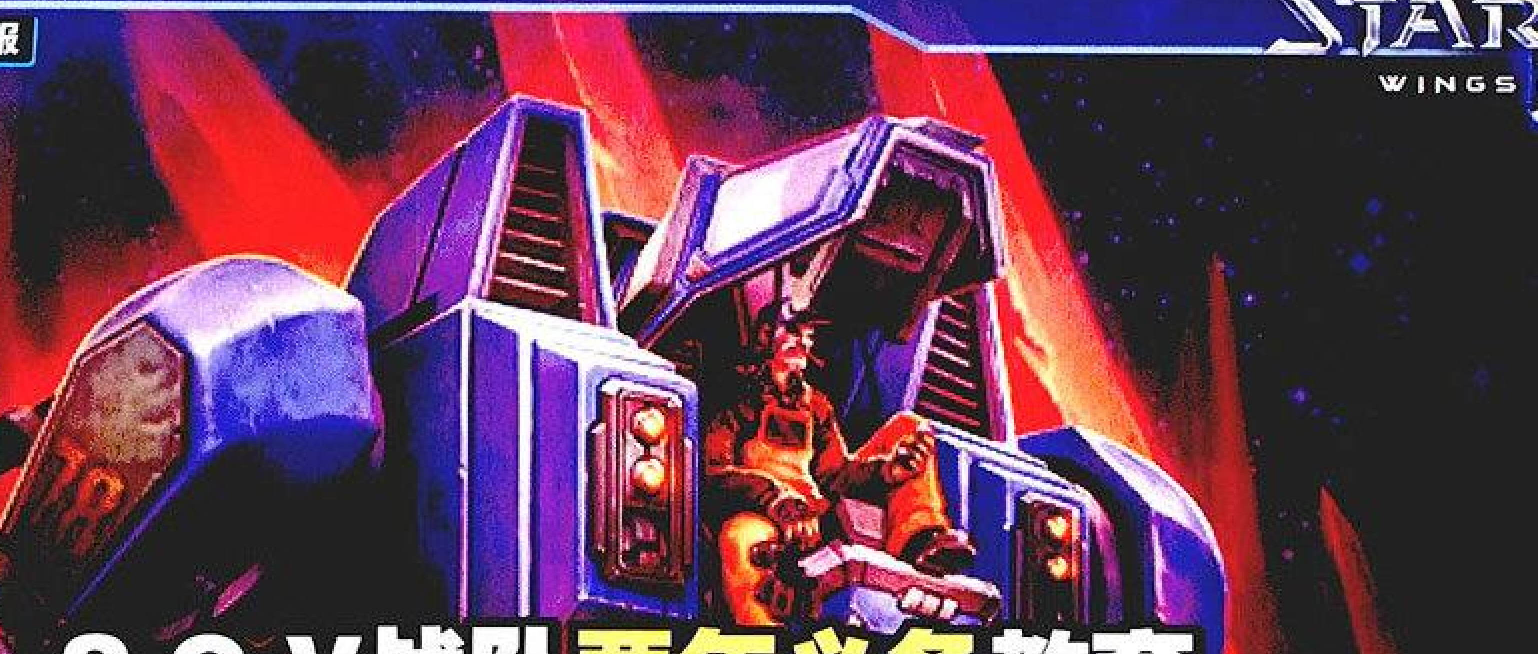
由国人大神发布的普罗米修斯自制系统更新第4版，此次的更新，支持在自制系统下直接破解运行PSP《怪物猎人：携带版3》！此外系统方面，还将支持中文命名的文件夹。支持更多新游戏，修正5.50GEN-D3带来的1.00~3.60的老游戏存档出错问题，修正同与普罗米修斯模块不兼容导致不能读档问题，修正一些老游戏问题，修正爆丸战士：核心抵抗者动画后假死问题，修正皇家骑士团选游戏安装后假死问题。

还在为一个人如何练级苦恼吗？

国人已经开发了一个足够的好的PSP对战平台：盟区战网。盟区平台的设计初衷就是要彻底解决电视游戏联网功能薄弱的缺点，通过平台可以将每个家庭中相对独立的电视游戏主机统一在一起，实现电视游戏的联网对战通过平台，玩家可以相互间结交盟友及划分盟族，最终形成一个庞大的电视游戏玩家联盟区。



名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3黄金组11名
战绩：84胜66负



S.C.V战队两年义务教育
3v3地图全方位教学（三）

SHY：江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。

CofeTime：敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。

Vanessa：我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa　服务器：台湾
3v3黄金
84胜66负（60%）积分480
小组
大主教 天爵星
惯用种族
人族

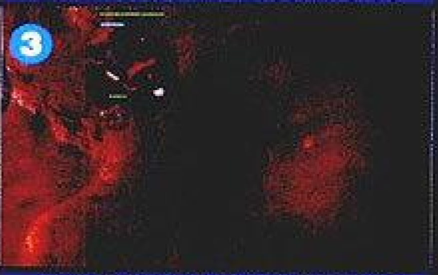
新手教程 教你放“大招” 注：“大招”有风险，放前需谨慎

讲师：章老师

人族大招


1 比赛开始直接拉农民走


2 选择最短的路线和距离最短的对手


3 选择最“阴暗”的角落放下兵营


4 第一个地堡要隐蔽

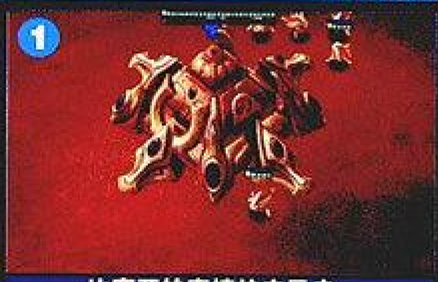

5 第二个地堡必须在第一个地堡的保护范围内


6 现在已经大功告成

人族TIP

农民自己要保护好自己，多利用修理这个功能
人族的地堡可以回收，一般搭第三个可以回收第一个
因为人族建筑能飞，建在分矿和主矿之间也是一种选择

神族大招


1 比赛开始直接拉农民走


2 选择最“阴暗”的角落放下光塔

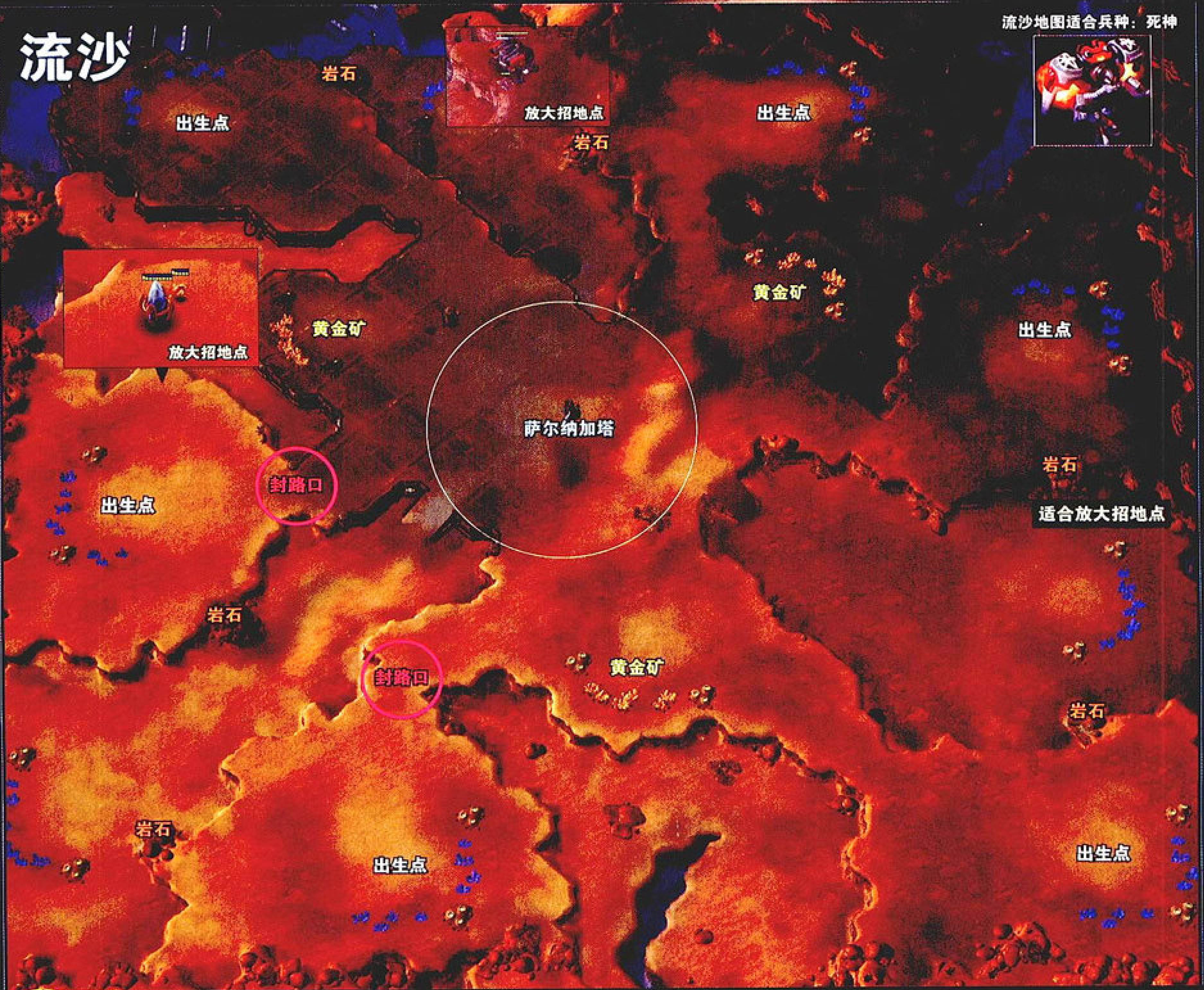

3 大功告成

神族TIP

神族大招相对还是比较容易上手，虫族由于不能防守并不推荐大招


没想到短短几期节目，我们的战队已经有人粉丝，来头还不小

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



实战演练 人族“机坦维”组合

讲师：杰哥

“机坦维”组合的特点

1.射程远，维京射程6坦克射程13不管是地面也好空中也好射程是最远的。

2.攻击高，维京拥有2次攻击本身一次攻击是12，2次攻击就是24，而且是对抗重型单位的武器，就算对方出航母也能轻松搞定，坦克就不用说了架起来的威力有35之高（之前有50呢），机枪兵的输出也不小加上兴奋剂的辅助一下攻击力也提升不少。

3.灵活度高，拥有维京单位的人族可变性高，维京拥有2种姿态既可以对空下来也可以对地，正面机枪兵不足的时候维京下来帮忙也是起到非常好的效果，在双方僵持时还可以利用维京占领高地或者开视野的办法打破敌人的防守阵势。

前期的防守

这套打法在于前期的薄弱，就看你能不能防守住对方的狂轰乱炸了，当然这么早的时候是没有飞行单位的所以在家里补1到2个地堡是必须的再加以农民上来维修是最好了，其实我推荐是用双兵营封路口这样的话就算毒爆撞过来也不会令兵营爆炸，机枪兵在路口一定要是成扇形的布阵这样能够以最大的输出干掉对方的兵。


对方初期的rush至少要2个地堡才行

流沙地图的战术演练

这套战术想是没有用的，要真的和对方打才能体验出来，初期我们基本上都是人口封路后再加上兵营口，我们分工明确sky准



Sky的爆机枪兵流

备出机枪兵我出坦克而咖啡就出维京啦，在这张地图上攻击距离很近初期可以使用纯机枪兵的组合骚扰对方，然后再转“机坦维”的组合，流沙地图中央有萨尔纳加塔，这个塔是必须要占领的



被我们这个组合打的敌人都不敢出来了



第一波推进看我们的阵势排的多好

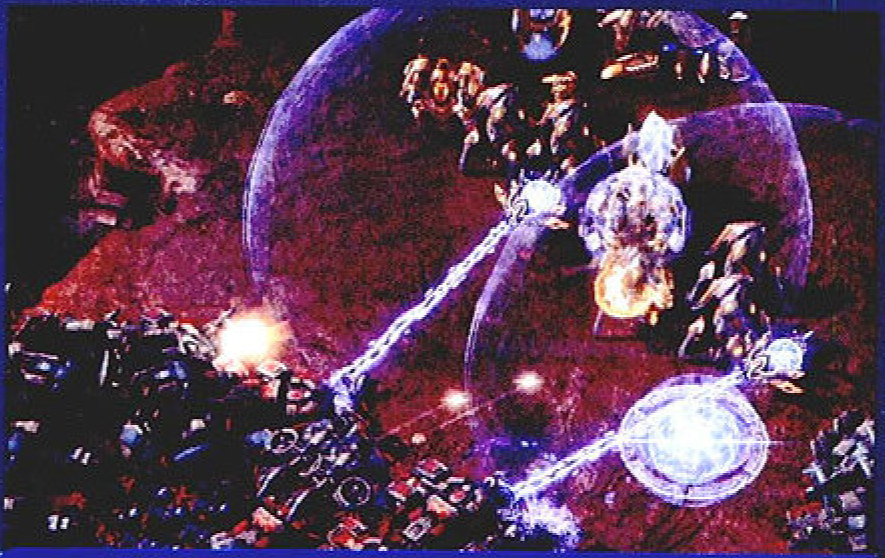
因为所有的路口都需要通过这个塔，这样兵集中到中间位置的时候就可以，到时想攻哪就攻哪，想守哪就守哪，关键每个对方的路口都是平行的所以对于坦克来说没有了高低对于进攻的我们来说就非常简单，坦克架起来之后就能够轰到兵营以及人口了，维京的存在是用来开视野，当兵力不够的时候维京还能充当地面输出角色，机枪兵就是用来保护坦克而存在的，然后压制了对方之后分别开出门口的金矿，再建造大量的机枪兵用来防守，这就是我们所实行的战术。



咖啡的维京出来的正是时候



加上坦克的地面组合即将成型



最后一波“机坦维”的总攻击（雷神和女妖：我是打酱油的）

搞笑剧情 高手对决，唬人很重要

讲师：咖啡

手捧“电攻”观众朋友们，大家好！

不管阁下此时是否在上课时间偷窥杂志还是在厕所蹲坑时打发时间，我都在此友情提醒各位看战报时不要大呼小叫——否则上课时会被老师抓住或者打扰到在旁边坑位使劲的兄弟……

好吧，让我们进入正题！这次要介绍的SCV经典战役是在一张大招横出、防不胜防、易攻难守、奇形怪状的地图，流沙上进行的。在如此充满想象力的地图上，我们采用了完全没有想象力的打法——海陆空RUSH——海是指“马润”，标准翻译是“海军陆战队”，即为我们通俗叫的“鸡腔”兵……



无限“鸡腔”流

负责“海”的Sky老师从头到尾只暴“鸡腔”兵，他本人表示“鸭梨”很大，从此往后犯上了一种叫密集恐惧症的毛病。

而我们伟大的泛东北亚地区战术大师，杰哥则是负责坦克师的建造工作。他速出坦克的本领非常给力，给力到我们时常以为他开了外挂……

人族小王子咖啡哥这次担任了最重要的工作——空军。

战斗比我们想象中的更理想，敌人面对“鸡腔”+坦克师的人族地面部队当场就怂了，地图中部萨尔那加瞭望塔瞬间被SCV攻



海陆空整编

克，而左上角的那家人族对手也以迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当场GG了。

我们后来分析了对手打出GG时的心态：

“鸡腔”+坦克？没关系，我可以顶一回等队友出巨像来……什么？这么快就有维京了？哎，大势已去，GG思密达！

敌方另一家人族见其这么快就举了白旗，也随之退出了游戏。

只剩下一家神族战斗到最



速出坦克师

后，但苦撑是多余的。密密麻麻的“鸡腔”、坦克、维京、女妖、“光头哥”、雷神……基本能造的人族部队他家门口都有——更可恶的是……全都三攻三防！

这坚定的哥们儿当场就凌乱了，默默地享受着被夷为平地的乐趣——他有一座基地，面朝流沙，却被强拆……



从气势上压倒了对手

欢迎回来，指挥官
轻松入手130点对战成就（上）

这年头玩星际，没有个2000+的成就都不好意思出门。你是不是也为了自己那点可怜的成就点数而缺乏自信？没问题，今天啡哥就来教你如何赚取那些看似遥不可及成就！

战斗成就一共分三个子目录：经济、对战冲突、联赛冲突——前两者都可以以电脑为敌手完成，而今天我就来讲讲“对战冲突”那130点快餐成就吧！

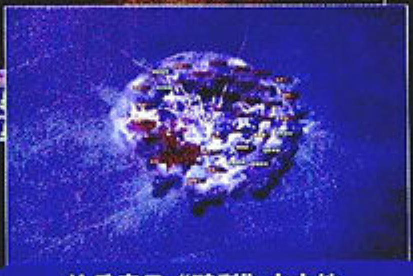
神族相关成就 走后门

在一场对战中，使用传送棱镜跃传50名单位。

讲解：以简单电脑为对手，此成就无难度。



要玩就玩大的！



枪兵表示“鸭梨”大大地

神族相关成就 一切都是幻觉

在一场对战中，同时控制15个幻影分身。

讲解：同上……不解释了。

神族相关成就 遁入暗影

在一场对战中，使用瞬移来营救追猎者。

讲解：选简单电脑，升级完瞬移后派一个追猎去敌人老家挨打——被打了就瞬移走，成就完成，无难度。

神族相关成就 幽能杀手

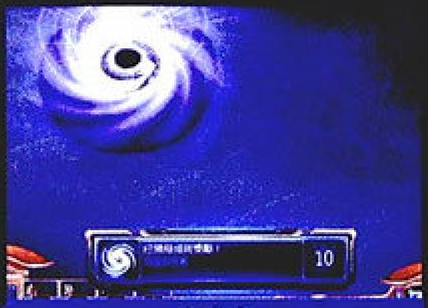
在一场对战中，使用一名高阶圣堂武士击杀20个单位。

讲解：这个比较麻烦一些，就算再傻的电脑都知道躲开你的闪电攻击……怎么办？小编这里教你一个小无赖招数。与正常难度的虫族电脑对战，解决对手兵力，但别拆了敌人老家——然后就是赚成就的时刻：用闪电杀虫卵！如果敌手有分矿，那就更加容易了，两片矿之间来回撒就OK。

神族相关成就 扭曲的现实

在一场对战中，使用漩涡一次捕捉50个敌方单位。

讲解：是靠电脑最难完成的一个成就，普通电脑是很难做到的，只能选择最变态的疯狂电脑作为对手，并且敌方要是T或者Z！地图选一副有岛矿的图。开局BE、BG、BY堵口，速出两架棱镜即可。等敌人一来，迅速装载所有的探测机直奔岛矿发展，里面围一圈光炮，顶住敌人的空袭，然后慢慢发展妈妈船就成了。至于电脑，你得花点时间让它慢慢攒够200人口的部队，一般都是海量的枪兵与劫掠，无所谓。当地图其他地方没有你的任何部队或建筑，双方进入僵持阶段的时候，对方所有部队肯定会堆积在你的岛矿周围，看准位置来一个漩涡就成。



一次成功！

神族相关成就 躲猫猫

在一场对战中，闪避追寻者。（此处的追寻着指的是渡鸦的引导飞弹！）

讲解：如果上面那个成就很难，那这个就是变态了，运气成分很大。首先也是选择一个岛矿地图以疯狂电脑T作为对手，堵路然后去岛矿确保自己生存，然后出凤凰飞机群勾引敌方的渡鸦释放引导飞弹……这要靠人品了。

如果你有好友：邀请你的好友建立一场自定游戏对战，自己选择神族，好友选择人族。开场15农民双开，然后双气矿，BG，BY，VS，VR。你的好友则是直接出渡鸦的路线，兵营则直接添加double附件，矿多就直接暴机枪兵。

自家的VS出一架凤凰飞机，风筝渡鸦的引导飞弹——“躲猫猫”成就完成。

建造舰队导航台、暮光议会、圣堂文库，BY中升级跃迁门与幻影科技。

VR中建造2-3艘传送棱镜，老家造圣母舰，传送1个高阶圣堂武士等能量。此时你的人族对手应该囤了200人口的机枪兵了——OK，找块空地完成成就吧。

用圣母舰漩涡完成“扭曲的现实”成就，注意机枪兵可以控制一下走入漩涡。使用张开的传送棱镜跃传大量哨兵，顺便传一个追猎者。“走后门”成就很快就能完成。操作追猎者靠近机枪兵，被打之后使用瞬移躲开敌方射程便能够完成成就“遁入暗影”。

此时高阶圣堂武士的能量基本也蓄满了，对着机枪兵群撒两把电就能够轻松完成“幽能杀手”。



带着飞弹放风筝

最后，用的哨兵制造15个幻影——“一切都是幻觉”入手！

正所谓有朋友走遍天下啊！

未完待续



愤怒的雷兽！

DIMAGA大秀虫族纯陆军完杀MM流

DIMAGA 虫族，地图7点

美国第一虫族一直以来都以疯狂的进攻和精湛的虫族运营著称。本场战报DIMAGA就给我们上演了一堂完美的虫族纯陆军单位完杀人族MM系列组合的教学课。

ROOTqxc 人族，地图1点

夜猫不是很熟悉这位选手，但是在三场和DIMAGA的比赛中，夜猫觉得QXC实在太过谨慎了，也许也是和DIMAGA战斗压力过大，数次占有优势之时，都不敢大胆进攻。不过在诸多细节方面QXC的确和DIMAGA有着明显的差距。

战报简介

萨尔娜迦洞穴



IT'S SHOWTIME!!!

两人的开局可谓乏善可陈，人族采取了1.13版必需的人口-兵营-指挥中心的步骤，DIMAGA那里也是虫族选手常用的14D裸速矿战术。唯一的亮点还是由QXC一手制造：探路的SCV邪恶地在DIMAGA的分基地处建造了125G的BE，这个皮糙肉厚的东西一旦建成，那DIMAGA的裸14D分矿就没有办法在第一时间展开了，加上此地图如果放弃在二矿扩张，选择三矿的话，会因为三矿危险的地理位置，被对手反复压制。不得已，虫族只能拉出4个农民前来拆除违章，仗着BE的建造中的基础血量足够多，QXC风骚地将被攻击的农民拉走，进去侦查虫族基地，在发现对手并没有内双，而是放下血池之后，农民立刻再次回到BE那里继续建造，无他，就是要拖延你虫族扩张的时间，到时候只要取消建造也只是损失2/3的金钱，但是却延缓了虫族的黄金扩张时间。



现在各种族使用建筑来延缓虫族速矿的操作越来越常见！

很快DIMAGA的小狗开始攻击BE，封路发展高科技的人族为了进一步骚扰虫族的扩张，将少量的机枪兵和SCV拉去虫族二矿位置准备碉堡，但是当SCV被大量狗群扑灭之后，为了稳固后防，QXC谨慎地将所有部队囤积在高地之上，仅是用两部恶狼在外探路，控制侦查塔做警戒用，如此小心的操作只是为了能让攀女妖的自己更加安全。DIMAGA这边，虽然开局被拖延了经济发展，但久经沙场的他发展的毫无破绽，速狗一蟑螂囤积在二基地门前，同时主基地的升级与女王的生产也是马不停蹄，毕竟人族没有在第一时间发动机枪兵一波流，那肯定就是在跳科技，如果稍微发展慢一步的话，那后面的女妖或是坦克群绝对难以应付。

果不其然，很快QXC第一架研究好隐身的女妖就出现在了虫族的分基地上，虽然DIMAGA早就双女王恭候多时，但在侦察王虫变身之前还是被屠杀了7个农民。QXC如果不贪心的话，女妖本来可以红血而退机翼地两旁闪耀地刻着击杀数凯旋，在想绕到虫族主基地多捞一点油水的时候谁曾想一样遇到双女王，于是果断找死。QXC其实现在有点小亏，放弃机枪一波流花了大价钱的女妖骚扰，被DIMAGA完美封杀，再加大女妖的投入也肯定无功而返，所以只得在高地上建造基地，同时转出坦克，准备巩固经济之后，再做打算。



第一架隐身女妖就获得了击杀7农民的战绩



还好DIMAGA升级基地够快，监察王虫和女王赶走了女妖骚扰

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

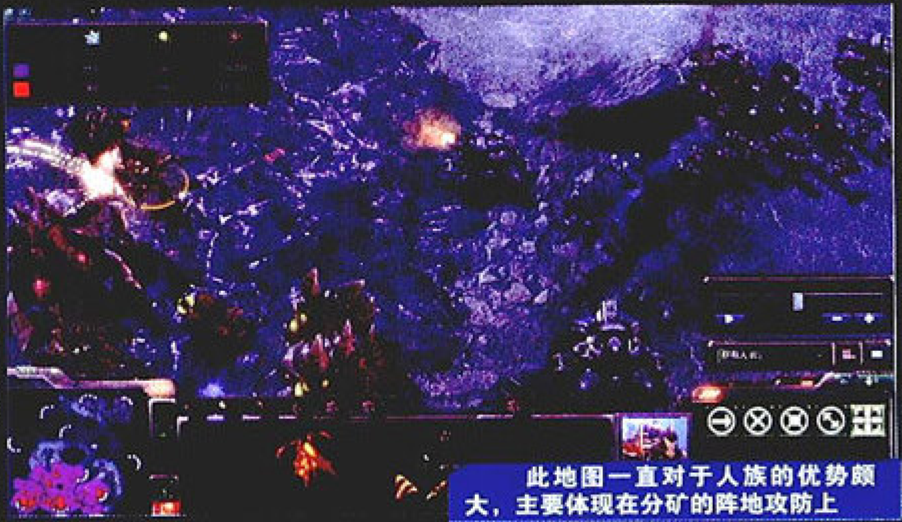
经济处于优势一方的虫族，连续放下了毒蛉巢和感染巢，很明显DIMAGA还是决定沿用虫族对人族MM系列战术最有用的“感染虫真菌增生自爆流”，在还没有1.2更新之前，感染虫在虫族高手手里简直就是陆空通吃的神兵，无论是飞龙骚扰、凤凰骚扰还是人族最有威胁的空投骚扰，如果一个不小心被真菌增生（我们称之为群体缠绕），那绝对就是没得跑了；对地方面，感染虫对MM的杀伤力自BETA测试以来就是以血腥镇压著称，更别说精神控制对高级单位的控制。就是因为如此，DIMAGA才会使用这套看上去纯对地的部队配置。

镜头再度切回QXC，一直未将星轨指挥总部能量用于扫描虫族基地的人族，显然还不知道虫族的发展，为了让分基地能安全运作，人族所有的战斗力量向虫族基地进发——进攻永远是最好的防守。不过，毕竟人族开局采取的是跳科技的打法，部队数量过少还是不敢冒进，在扫掉了中场不少虫族的菌瘤（延缓虫族菌毯的铺张速度，不但有利于后期大规模作战，还有利于限制中期虫族的侦查和对地图的掌控）之后，谨慎地后撤在分基地布防了。在限制了对手的侦查之后，QXC的侦查一直非常完美，一辆恶火战车一直控制着靠近虫族的侦查塔，注视着虫族进攻毕竟之路的情况。女妖则一直在地图的几个矿点游弋，并且成功地发现了刚刚开始建造的虫族三矿，很快一支MM和坦克混搭的小分队就在虫族三矿右上方的高地集结完毕，此地图的三矿在以前的地图攻略中夜猫就曾提及，非常难以防守，整个一圈都有高地可以直接打击矿区，更别说坦克这种攻击距离13的孽畜了。



中期控制虫族的菌毯能有效抑制虫族的发展

QXC的部队在右上的斜坡处依托高地摆开阵型开始炮轰下方的虫族基地，DIMAGA的部队由于大部分还在地图中央，所以前期少量的防守部队几乎全灭，为了拖延对手的进攻，虫族也是把女王拿上去做肉盾来争取感染虫群的到达。这种一波波上去被坦克轰炸的操作，真的很难相信出自于DIMAGA之手，等到感染虫回防到位，释放群体缠绕之后，虫族尴尬的发现，竟然没有部队来攻击剩余的人族单位了。DIMAGA无法只能强硬控制这些法师单位上坡召唤机枪兵，却还是被坦克全部轰光，可谓是误操作中的误操作。



此地图一直对于人族的优势颇大，主要体现在分矿的阵地攻防上



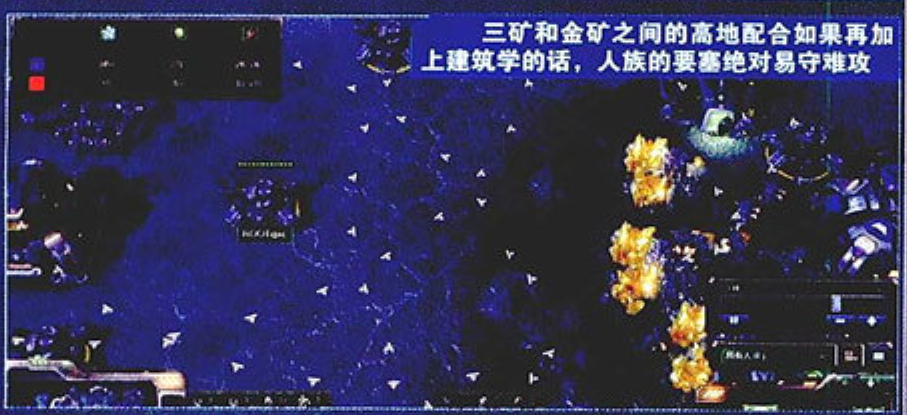
一波波少量部队的冲击显然在坦克面前只能是填海

在推平了虫族的三矿，以小股部队大灭虫族主力之后，双方的人口之比是夸张的人族139：虫族97！全场非常稳健的QXC此时如果多用几把雷达探明DIMAGA的实力的话，当真可以就是一波推平虫族。但稳健之人就是稳健，为了保持优势开始扩张门口的金矿和三矿，并不断建造兵营来将经济优势转化为兵力优势。DIMAGA此时只能做好防守，并伺机在外偷矿寻求翻盘的会。QXC对地图的掌控能力让他在第一时间发现了虫族偷在9点位置的分矿，在这种情况下人族绝对应该派出重兵果断扫清这个虫族三矿，这样才能保证经济上的优势，但QXC不知是轻敌，还是谨慎保护自己的三四矿，只是派出了一支MM小分队前去攻击，DIMAGA自然毫不客气地以主力将这支部队吃掉。如此一来，反倒是QXC不敢再发动进攻，让虫族在夹缝中完成了三矿的扩张。

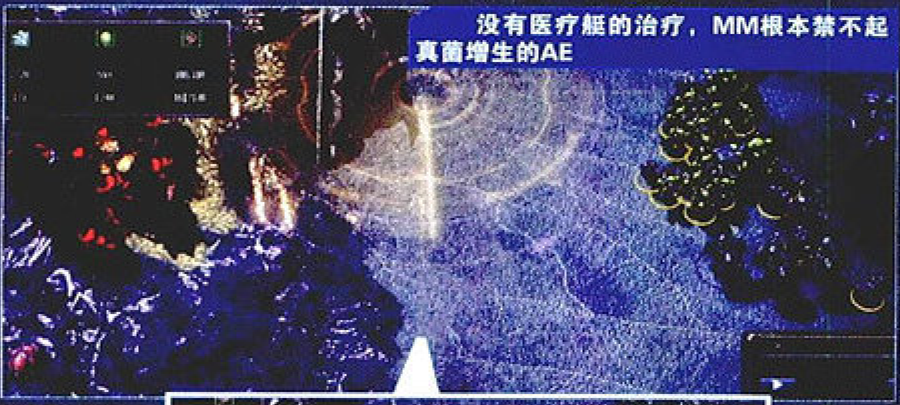


纯MM部队在虫族这样的配置下是不可能取胜并推掉矿区的

这时人族依然保持着完全的经济和兵力的双虫优势，186人口手握1800G和只有151人口340G的虫族，大打消耗战的话，虫族的三矿也休想能赚回本钱，加上人族的三矿四矿使用的都是行星堡垒的配置，三矿和金矿（四矿）之间又有高地相呼应，只需要建造一些建筑和坦克搭配起来，虫族的大部队无论攻击这两个前置矿区的哪一个都将受到立体的攻击，但是QXC依然采取着守势，直到DIMAGA都囤积起来一直狗群+毒蛉+感染虫的部队之后才向虫族的三矿进攻。纯MM+坦克不带医疗飞机的部队配置早已经证明无法在感染虫真菌增生打法下保持持续战斗力，QXC手握那么多钱，竟然不造医疗飞机，那代价只有可悲地全军覆灭——起肉盾和主力输出作用的MM在感染虫两发群体缠绕下就阵亡了一大半，后面的坦克自然顶不住海量的狗群围杀。瞬间失去了主力部队的人族，接下来三矿就遭到了虫族狂狗部队血洗。行星堡垒再AE小狗也架不住这么多的狗群。



三矿和金矿之间的高地配合如果再加上建筑学的话，人族的要塞绝对易守难攻



没有医疗艇的治疗，MM根本禁不起真菌增生的AE



局势瞬间急转直下，虽然人族在数据上还占据着优势，但在后续发展上已经被虫族超越——DIMAGA顺利地拿下了另外一片金矿，家里更是酝酿着三攻三防雷兽的大爆发！两人的主矿又都已经采完，如此以来反过来变成虫族三矿打人族两矿了。很快DIMAGA的雷兽部队开始成型，而QXC那边则还没有更高一级的单位出来助阵，QXC放在虫族三矿高地上的小规模部队很快就变成了DIMAGA雷兽第一批打牙祭的猎物，感染虫更是仗着雷兽的肉盾掩护，将人族的少量坦克全部精神控制……



狂狗猛扑人族三矿



在雷兽面前人族的小股部队根本禁不起冲击，虫族顺利开出金矿和三矿



其实这时候QXC还是有转型的余地，因为总算占据上风的DIMAGA也在积攒决战兵力，并总算在三矿位置开出了分矿。如果这时候DIMAGA果然加入鬼兵来抑制感染虫，或是研究升级了大和炮的战列舰，或许还能和纯陆军配置的虫族多周旋一会。但一根筋只知道MM+坦克（总算开始制造医疗飞机）的QXC，竟然攻防还只有1攻1防，看到这里夜猫已经可以断定最后的胜负将如何了。

大体积的雷兽在冲锋时，可以承担坦克的火力，同时因为体积的关系坦克的溅射伤害将不会攻击到周边的虫族，这自然给了狗群和毒蛉包抄MM的最佳掩护，感染虫在雷兽后方可以毫无后顾之忧地释放法术，而人族的低级部队伤害根本无法正面硬抗雷兽，这样的结果自然就是人族看似强大的防线，就如同马其诺一样只是个纸老虎，虫族牺牲了所有的狗、毒蛉和感染虫，却留下了大量击杀数上两位的雷兽。金矿—二矿—主基地逐个沦陷于雷兽的巨牙之下……QXC打出GG之前，竟然还握着3400G和1754GAS！



一波雷兽冲锋就终结了人族的所有防线

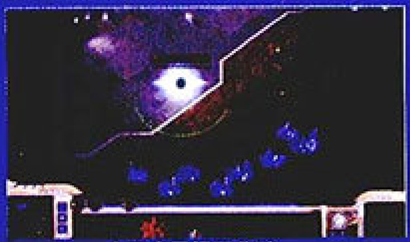
教你怎么使用
神族裸双开局对抗虫族

人族在GSL第二赛季之前都是以压倒性优势战胜神族不过这次神族终于打了一场翻身仗，GSL第三赛季进入前8的有3个神族，这种情况不是故意要说神族怎么怎么样强而是神族终于有出头之日了，而且这次GSL第一赛季虫族冠军获得者水果贩子被神族斩落马下，可见神族还是具有很大的爆发力的，GSL第三赛季神族顶尖高手与虫族顶尖高手的碰撞不得不让人叹为观止，现在我就给大家演示一下神族第二大顶尖高手HongUn对战虫族最强水果贩子其中以神族的战术思路为核心的一场对决吧。

初期的博弈结合稳固的防守


第一水晶塔的位置贯穿了神族整体战术思路

高手对战的地图是废料处理场（地图比较远直接可以采取不封路直接造神族基地），其实不管是废料处理场还是什么其它地图作为神族都一样可以裸双，神族都可以以不变应万变的开局应


十三农民裸开分矿

对万变的开局最主要的是开局的封路，首先开局基地不停的建造农民，建造到第九个农民之后第一时间放下水晶塔（这里要注意的就是水晶塔是造在最里面且不会被打到的）接着在不停的造农民的同时等400水晶然后放下基地，这时可以拉一个农民去探路，这个探路的举动是必要的，虫族会怕你双水晶封路口造地堡或者是野兵营一波流，所以虫族不敢过于嚣张而且初期的农民还可以在虫族的分基地制造水晶塔从而拖延虫族的经济，这样虫族


建筑布局（建造顺序不要搞错是关键）

必定比你晚开分矿，然后建造熔炉（升级攻防的建筑）目的是为了建造光子炮不过因为虫族会使用6D出快狗所以要先把路口封住然后再造光子炮，这些顺序颠倒


追猎者拥有了闪烁之后所向披靡

了就不行，建造好熔炉之后建造传送门（神族的兵营）之后就可以补上一个到两个光子炮（假设路口比较大的话就把控制核心也造在光子炮的前面用来封路口），如果是个有岩石后路的地图的话类似废料处理场地图就需要在岩石的旁边建造水晶塔，到这里我们可以分析一下神族的开局先开矿是为了确保经济比虫族要好，封路口是为了不让6条小狗快攻，造地堡的目的就是为了防止虫族的速蟑螂，初期的小狗可以挡下但是后续的蟑螂比较可怕所以迅速的制造控制核心产出哨兵利用立场和建造追猎者和蟑螂硬拼是最明智的选择。



稳中求胜骚扰加暴兵

最后就是暴兵了，在钱够的情况下造5-6个兵营吧，加速全部留给折越门这个技能吧，不过这前提在于你挡住了骚扰，在同样暴兵的情况下虫族不会比你差，所以这个时候采用双星门制造凤凰骚扰最为稳妥，星际1的时候宇宙天空流就非常犀利在星际2中同样适用，骚扰虫族的主矿和分矿吧接着你就可以不断暴兵，可以全部追猎也可以混搭狂徒和哨兵。




拥有6-7个凤凰首先去骚扰虫族的宿主和虫后



结束语

话说到底战术是死的人是活的，想要以不变的战术应对各式各样的招数还是需要磨练的，不是一朝一夕就可以称霸的，细节和节奏都需要自己去体会和把握的，我相信在之后的赛季中看到更多的星际2选手脱颖而出不仅是神族，人族和虫族都要展现更强的实力来夺冠，为我们带来更多新的战术和更精彩的比赛。

夜猫火星穿越评测

《星际2》1.20补丁



自从电攻变成双周刊之后，夜猫越发地感觉写稿就像在玩穿越，一不小心就有可能发现自己身处火星之上——不是战报的新鲜期已经过了1个半月之久，要么就是眼看着最新的战术在见刊后已经被玩家用的滚瓜烂熟，被破解的也滚瓜烂熟。这周，死盖要我写点战术向的东西出来，我扭脸看下死盖然后用8个手指就把三个种族目前的战术全部罗列了出来，随后还告诉他哪个手指的战术已经在以前什么什么时候写过。于是死盖和夜猫一起花了一天的时间搜索了所有热门的星际网站，外带大量的最HOT战报，最后还是将眼光定格在了一条“暴雪暗示星际2平衡性补丁月底或将推出”的新闻上，在花了2分34秒看完这条新闻之后，杰哥在旁边笑了，夜猫哭了，死盖也笑了：“战术稿就写这个吧！”

无节操暴雪始乱终弃又出尔反尔

夜猫截稿的时间是12月13日，此时暴雪还没有推出1.20的正式补丁，但从测试服的更新和蓝贴来看，基本上1.20的平衡性调整就是以下这些没跑了。

神族平衡性改动

改动一:幻像研究时间从110降低到80

夜猫评论

稍微BUFF的一个调整，如果是降低价格，降低魔耗，提升幻像血量或减少幻像受伤害的数值的话，那绝对是超级大的BUFF。不过，在测试服小试验了几把之后，夜猫发现这30秒研究时间的减少，却提供了一个全新的战术思路，神族可以通过跳科技，部队以追踪者为主，随后用哨兵辅助，召唤大量不朽者或是狂徒的幻像来一波流的战术，夜猫在灼热沙漠中就成功的用幻像在虫族分基地门口吸引注意力，主力部队从菊花石这边突破的声东击西战术赢了好几把虫族，不过也被杰哥这样操练了好几次。

缩短的30秒，的确给神族一个全新的RUSH TIMING！



▲ 只要有6个左右的哨兵就能召唤出大量的幻像部队，在早期用于压制的时候可以吸收不少伤害

增强指数：★★★☆

神族平衡性改动

改动二:观察者 价格从50/100降低到25/75

夜猫评论

暴雪典型的出尔反尔坑爹改动，只是把以前提高的价格又重新改了回去！你丫的数值平衡员就不能有点预见性嘛？少一点纸上谈兵和少听一点其他种族玩家的抱怨吗？

当初，虫族和人族的玩家纷纷抱怨，隐身的小叮当侦查平衡性不公平，神族太容易获得地图的掌控，所以要NERF！但是，一直在战网上面厮混的玩家都知道，高手之间的对决，小叮当这种嫩货，根本禁不起一些老手的针对，夜猫很早就介绍过人族跳科技，直接生产渡鸦+维京，封锁神族小叮当侦查，随后用雷达反过来掌握侦查优势的操作。夜猫在战网上用虫族的时候，也是必然会升级监察王虫，随后反侦察叮当，再用变形虫侦查虫族的操作。

所以，请让我们看1.20暴雪第一下自抽耳光的改动吧！



▲ 你以为隐身就真的很安全？高手对一点点的图像扭曲都是非常敏感的

增强指数：★★☆

神族平衡性改动

改动三:凤凰 建造时间从45降低到35

夜猫评论

几乎让夜猫要去掀杰哥桌子的改动！自从凤凰能够风筝之后，夜猫就再也没对杰哥用过飞龙流，反倒是杰哥在那之后不断用凤凰来制空，时不时地还凌空捆绑SM调教一下夜猫的农民和女王！让夜猫每次都必须造些防空塔或者刺蛇才能摆脱杰哥的凤凰骚扰流。

如今大幅度减少凤凰的建造时间，这还让虫族混神马呀！可以预见今后神族速凤凰骚扰流将会和女妖骚扰流一样地用于对付开局双矿的虫族，你基地就算双女王三女王，不造防空塔的话，一样会拿凤凰没辙！而且很有可能凤凰骚扰之后，神族可以轻松开出双矿，随后凤凰+虚空+暗黑圣堂的组合也将有可能复苏。

对人族方面，凤凰的优势并不明显，目前虽然有用凤凰控制攻城状态下坦克的操作，但这一般都是在中后期，人族一般不会用凤凰来防守机枪+坦克一波流的！

增强指数：对虫族★★★★ 对人族☆







减掉10秒，再用加速建造的话，那凤凰几乎只需要15秒就能出场了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

神族平衡性改动

**改动四:虚空 对巨型单位时，攻击力增加20%
流体叶片速度升级取消**

夜猫评论

虚空已经被暴雪砍了重练，练了再砍好几次了，这次对其的增强完全在意料之中，1.12时对虚空舰的伤害进行了大幅度的数值调整，并且对流体叶片的速度升级奖励进行了大削弱，那个改动之后就很少见到虚空舰的身影，无论是在RUSH上，还是在团战中，人族的机枪兵和刺蛇纷纷表示，“虚空这货越来越不够看了！”

暴雪那时候的确是觉得虚空对新手的杀伤过大，在2V2或3V3这些群战中，一旦成型真的有点横扫一切的味道，而且也不像看到仅靠一两个VIP兵种就能轻易获得比赛的情况出现。但是，你也不想想，神族原本就是公认的空军制空力最弱的一个种族，所以才会增强凤凰，减少虚空的能量充能等级，1.12随意调动数值的结果，果然就是在面对人族战列舰流面前，神族没有一个单位能打得动，凤凰？对不起，战列舰不是轻甲！航母？所有手动A航母还带大和炮点杀的战列舰从来就不怕航母！虚空？对不起，刚被削弱了数值，请不要指望！

于是，1.20我们又看到了暴雪把砍掉的伤害又重新加了回去。至于，目前不升级流体叶片就能获得加速这个特效，夜猫真的是可以看到，虚空舰总有一天又要被削弱的悲剧。现在，测试服中又是大量的纯用虚空舰的玩家，骚扰速度更加迅猛，而且因为获得了移动速度加成，虚空舰又可以风筝机枪兵和刺蛇了！


在1.12改动中虚空对轻甲的攻击其实是增强的，但是却让神族在空中大战中无力制空

增强指数：★★★★

夜猫总评：

神族总评：整体来说，杰哥在持续叫了8个月神族被削弱的哀嚎之后，第一次笑开了花！夜猫也表示现在用虫打神压力非常大！如果1.20真的在12月底更新，并且这么搞的话，夜猫只能又转回人族了。

人族平衡性改动

**改动一：地堡 建造时间从35降低到30
（这只是1.2.0测试版修改）**

夜猫评论

当初说地堡RUSH太IMBA，暴雪增加了秒数，现在又改回去，而且给我的感觉非常莫名，因为人族并不需要这5秒的时间来用于提早防守，暴雪亲儿子一直是只要关了人口就可以高枕无忧。所以哪来的BUFF理由呢！？反倒是最近夜猫看包哥打虫，一直会来一些双地堡封高地出口流，直接搞掉裸双矿的虫族玩家！

好吧，这似乎又是一个夜猫回去玩人族的正当理由！


▲包哥标志的双地堡推虫族二矿流

增强指数：★★★☆

人族平衡性改动

改动二：SCV 修理单位的SCV的攻击优先级将等同于其正在修理单位建造动作更连贯

夜猫评论

请忽略第二句微乎其微的增强，因为这完全不能算是平衡性改动。随后夜猫告诉你，第一句是对人族机械化部队的一个NERF，究竟是大是小这真的观点很多，夜猫觉得是大NERF，因为自动攻击AI会先攻击处于雷神坦克单位之前用来又做肉盾又修理机械的农民，这样就不会出现小狗绕道攻击和毒蛉接近却不爆炸的情况了。操作流杰哥表示从来都是先点农民再打雷神，所以这个改动对他毫无影响。


▲ SCV的改动对于自动修理雷神流是一个很大的NERF，现在雷兽会先A掉农民再拿雷神下手。

削弱指数：★★☆

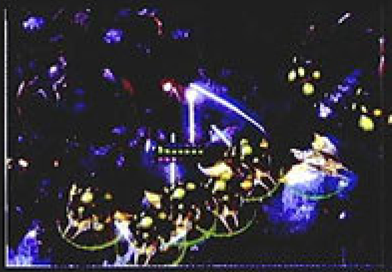
虫族平衡性改动

改动一：感染者 真菌增生现在对空中单位无效。

夜猫评论

对于虫族来说非常大的一个NERF！目前很多高手都习惯于用1-2个感染者来防守基地的上空，不管是你飞龙骚扰还是凤凰或虚空，还是人族医疗艇、维京、女妖（你看人族有三种单位可以来骚扰虫族基地），基本都可以用一发真菌增生来搞定一切，而且让你无处可逃无风筝可放。高手就是靠这个群体缠绕来节省防空开销，而将所有经济投在虫族的地面部队之上。

现在一旦取消之后，人族必然是笑的最开的一个了，只要操作得当，绝对用包哥空投流搞死搞残你虫族，你不出飞龙还追不上我运输机！神族也笑了，凤凰的操作更加犀利了，虚空舰也能和你玩风筝了，你敢出几条飞龙来追我吗？


▲ 一个感染虫拯救被空军骚扰的矿区操作将成为绝唱？

削弱指数：★★★☆

结语

长期处于最多被削弱的神族，这次在1.20受到了暴雪的大爱，大量的BUFF让夜猫在测试服被杰哥试验了好几套新的战术，而且套套犀利，搞的用虫族的夜猫现在绝对就是卧薪尝胆的勾践。总体测试下来虫族裸双矿真的是越来越难了，不双矿的虫族又在中期非常疲软！暴雪你究竟是想闹哪样！？刚提了一把虫族，现在又来玩彼长此消的削弱啊！



现在杰哥非常的嚣张，各种混编部队各种新颖战术



鹰击长空2

各种细节需注意



1、游戏的在线存档是可以取消的，在Launcher提示5秒后开始游戏时，按下右上角的齿轮图标，提示是否关闭在线存档，选是，就可以关闭在线存档了。同时存档的目录和鹰1相同，只不过多了个2而已。

2、故事模式可以选择所驾驶的飞机，但是这需要通关一遍，而且要去“飞行员记录”下面打开“PEC奖励”，一一解开那些技能和飞机、注意左下方的数字，数字是多少就代表你还能解开多少个技能或飞机，如果为0则代表没有经验来解开。只有解开了飞机，才能在故事模式中选择飞机进行作战，不然只能使用故事预定飞机。

3、游戏需要全程联网，要是在玩游戏过程中突然与育碧中断连接，就会导致正在玩的这关所有存档丢失，同时无法继续进行游戏。

4、游戏最后一关钻山洞要打的只是一个指挥所，并不是什么核弹头。

极品飞车14

实用技巧



1、玩警察的时候逮捕不一定把那血全部弄掉，让对手减速几乎为0，并且你还在他身边，照样可以逮捕。在撞车的时候，一定要用头去撞，你用屁股撞人家的头是自己损血，用头撞自己不损血。

2、还是警察支线的时候，当敌人只剩一格血时必须要亲自解决，就连撞上路障都没有用，当发生诸如撞倒车之类的动画时，电脑自动帮你掌控方向。

3、依然是警察支线时，利用路障，瞄准好，再加速冲，能一次性把敌人的车撞翻。如果对手撞翻在你后面，不用等，直接掉头撞上去。

4、当你是嫌疑犯时，对于新加入的警车直接撞上去，对方三分之二的血就没了。

5、新增加的干扰器，不管是飞机，路刺，EMP都有用。

6、在漂移出弯时用加速能让车稳定下来。

7、在过场动画时，一直按回车还能再跳过几秒。

8、在人家车手后时不仅可以积攒氮气，还能增加速度，好好利用。



出弯利用加速稳定车辆



这次新增干扰器的作用巨大

两个世界2 加点策略和CARD配合

纯法师心得

作为法师，肉盾的数量一定要多，达到封路的程度，这时候单个魔法的伤害并不足以在你小弟被清理前干掉所有怪。所以基本上是用折射魔法弹的，像散射，性价比太低。虽然最后法师蓝是足够发射法术的 但是没那么多时间喝蓝，这就是取舍的问题了。

Willpower：不加任何魔法伤害，但它并不修改法师的生命，只有willpower高的法师，才能一窥强力魔法的巅峰。这种设定是对于魔法体系的一个很好的描述，由于技能系统的设定问题，不能像其他游戏通过魔法技能的提高来提高魔法的伤害，而通过对于魔力的限制来限制玩家在很低级就获得很强力的魔法，从而失去探索的兴趣。所以从card的数量和魔法值两方面来体现游戏，对于近战和法师的一种平衡。毕竟法师不是靠武器支撑伤害的。但法杖按住右键后可以作为战斗武器施展破格当和普通攻击。

两个世界2 的魔法很有创意，同一个card 根据不同的用法卡片会出现不同的效果，召唤、增强、伤害等等，魔法卡、释放卡、和辅助卡数量的积累也很重要，在魔法项链中增加同类卡片的数量会提升效果，但是需要大量的mana的支持。

魔法师初期有些弱，关键是弄到summon的释放card，能召唤肉盾了，算是见到光明了，初期先做马的任务，多升级，很轻松，缺钱考虑把最初小岛上的怪清光，钱会很多。杀同类型的怪，找到弱点用相应的魔法 会提高伤害。

力量一点不加，第二套装备双持、斧子、钝器伤害和剑刃伤害都加的那种穿leather armor。除了技能card和释放card，还有四周的辅助型card：例如自动搜索目标、拐弯等等。另外同类卡片叠加会增加魔法威力。



黑手党2 小技巧

1：被警察追是可以打电话贿赂警察的
2：去商店除了抢钱还可以抢衣服
3：其实右下角仪表盘有一个不明显的小刻度，那个是油箱指针



阿帕奇：空中追击

飞机（包括直升机）转向

直升机转向主要并不是靠蹬舵，而是先横滚机身，然后拉杆。

驾驶飞机时，蹬舵还是可以微调方向的，直升机则只能在悬停的时候通过蹬舵来改变方向。在飞行当中的话，直升机蹬舵只能改变机头指向，而不能改变飞行方向（所以游戏里你按死Q和E，它最后还是会回过来），因为蹬舵只改变尾桨的输出功率，而不会改变主旋翼的倾斜，主旋翼的倾斜是靠压杆来控制的（游戏里就是A和D），压杆后，机身横滚，这时再拉杆（游戏里按S），直升机就能顺利地转向了。

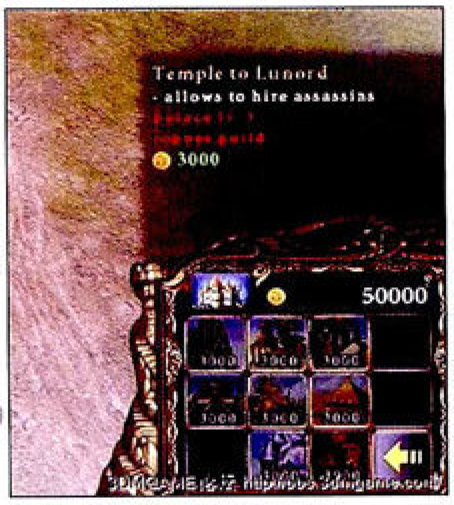


你光蹬舵，机头指向是改变了，但直升机还是向前飞的啊，这样在空气阻力的作用下，机身会自动回归最小阻力的朝前状态，所以按Q和E之后，机头又会回过来。

王权2：幻想王国

解锁冰法师和刺客的超快方法

将安装目录：/resource/gameData/smp/majesty.ks这个文件删掉，就会解锁冰法师和刺客，同时4级铁匠铺和官方商店的东西都解锁了。





桌面游戏主题浅谈之 文艺复兴

评价一款桌游设计是否成功，一般会关注三个方面：游戏规则、美工和主题背景。在这里面，前两点是看得到，摸得着的，比较容易判断。而最后一点，游戏的主题背景却深藏不露。但它往往在潜移默化中影响到玩家，其重要性可谓举足轻重。举个鲜活的例子，《三国杀》之所以在国内大获成功，最主要的因素可能还是选对了“三国”这个容易被国人接受的主题吧！

桌面游戏所涉及的主题非常广泛，从历史、文化、战争到娱乐、科幻、日常生活，可以说是面面俱到。专栏将分几次来探讨桌面游戏的主题。首先，让我们去到桌游的发源地欧洲，去看一下那里曾经发生的文艺复兴运动。

文艺复兴，英文叫Renaissance，是一场发生在14世纪-17世纪的文化运动。

她发源于意大利，而后扩展至欧洲各国。这场文化运动囊括了对古典文献的重新学习，在绘画方面直线透视法的发展，以及逐步而广泛开展的教育变革。正因为文艺复兴对欧洲文化发展的影响巨大，桌游又是一个极具文化内涵的事物，很多桌游设计师非常喜欢这个主题。搜索BGG官网，文艺复兴应该是所有桌游背景主题中被运用最为广泛的一个了。

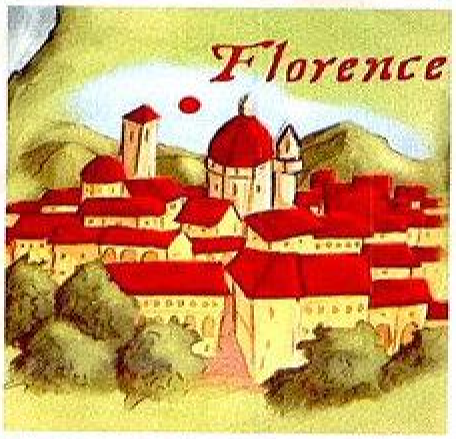
文艺复兴的发源地：Florence



一般认为，文艺复兴始于意大利托斯卡纳的佛罗伦萨。因此，在以文艺复兴为主题的桌游中，佛罗伦萨往往受到设计师的偏爱。于是，和佛罗伦萨亲密接触的游戏不在少数。比如大城市（La Citta）的封面以及斯特罗兹（Strozzi）的版图上都出现了佛罗伦萨著名的标志性建筑。

图中靠左侧比较高的，像塔楼一样的便是佛罗伦萨的市政厅，也叫旧宫。著名的大卫像和乌菲兹美术馆都与之紧邻。右侧与市政厅遥相呼应的圆顶便是圣百花大教堂，教堂边上与她齐高的建筑是乔托钟楼。





在所有佛罗伦萨系桌游中，最享有盛名的当属佛罗伦萨王子（The Princes of Florence），简称PoF）。PoF是Alea大盒系列的第四号。长期以来，她一直排名在BGG的TOP20。这个以拍卖为主要机制的游戏，一直被誉为“最优雅的桌面游戏”。事实上，整个ALea大盒系列游戏的美工，就是以优雅而见长的。她们所选择的色调，一般不求鲜艳，而是追求一种素雅。从早期的唐人街开始，到之后的泰姬陵、佛罗伦萨王子、热那亚商人以及波多黎各、巴黎圣母院等无一不是如此。其中，作为和文艺复兴背景最为贴合的佛罗伦萨王子，势必成为整个系列中最优雅的王者。

佛罗伦萨王子的游戏核心是发表作品赢得声望，听上去这就是一个优雅的主题。规则书的游戏概述部分是这样描述的：在7轮游戏中，玩家在自己的宫殿里修造建筑物、培育景观，然后把艺术家和学者邀请到宫殿中，为他们提供各种设施，来激励这些人创造伟大的作品。当然，作品价值越高，玩家可能获得的声望就越高。7轮之后，赢得最多声望的玩家成为胜利者。怎么样，感觉到她的优雅了吗？

再来看这个游戏的配件，无论是建筑和景观板块的构造，还是版图及卡牌上图案和文字的设计，都把优雅这两个字展现的淋漓尽致。值得一提的是，PoF当初的Alea英文版本发行量有限，而后竟然没有出过任何的英文再版。奇怪的是，其他语言版本倒是不断的有重印。于是，这个大家似乎都很熟悉的游戏，却算不上主流。相信国内玩过这个游戏的人也不会太多吧。



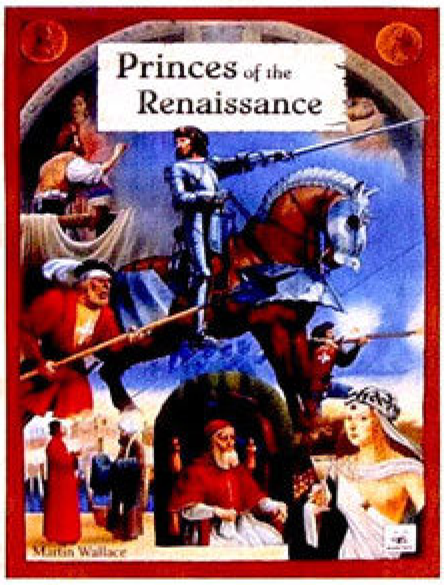
文艺复兴的王子：Princes of Renaissance

另一位传说中的王子

除了佛罗伦萨的王子之外，以文艺复兴为背景的游戏中其实还有一位来头更大的王子：文艺复兴王子，英文名叫Princes of the Renaissance（简称PotR）。说这个王子来头大，其实一点都不夸



张。作为英国著名设计师马丁·华莱士（Martin Wallace）的代表作之一，文艺复兴王子总共才发行了1000套，并且从来没有再版过。从网上150美元左右的二手售价来看，这个游戏绝对算得上是奇货可居。



和佛罗伦萨王子的优雅截然相反，PotR描绘的是文艺复兴时期动荡的意大利。在游戏中，玩家们控制意大利6大家族之一，在罗马、米兰、威尼斯、佛罗伦萨和那不勒斯等5大城市中扩大影响力。通过招募军队，发动战争，购买城市控制标记，招募艺术家以及控制教皇，玩家将获得不同的声望点。三轮游戏后，声望最高的人获得胜利。每个玩家可以使用的资源有钱和影响力两种。钱主要用来招募军队、竞拍城市标记和艺术家等。影响力则主要用于竞拍参与战争。

有意思的是，每次战争的发动者将选择进攻城市和防守城市，决定参与战争的双方却需要通过竞拍影响力来决定。获得战争胜利的城市将得到价值提升，该城市的控制标记价格也就随之上升。战败城市则下降。游戏结束时，玩家手中买来的城市标记将根据城市价值排位获得不同的声望值。因此，战争的目的有时并不一定要获得胜利。如果某玩家军队的进攻力弱，正好又有比较多的防守城市控制标记。那么，他完全可以参与竞拍去获得进攻权，目的就是希望战争失败，从而提升防守城市的价值。另外，如果有玩家控制了教皇，那么在每一轮中，可以有一次机会发动圣战。即调动自己的军队去协助战争中的某一方，以达到发展自己城市的目的。



游戏的设计师马丁在渲染主题方面的功力绝对称得上是大师级。这个以拍卖和掷骰战斗为主线的游戏，在这样一个主题的烘托下，立刻变得有血有肉。在游戏配件的相关板块中，更是出现了达芬奇、米开朗基罗、堤波切里等大量艺术工匠的名字和画像。似乎让游戏者回到了那个年代，有非常强的代入感。

这个价格不菲的游戏，配件制作也属上乘。唯独在版图上却一直被一些玩家所诟病，除遗漏了一些信息之外，美工也略显苍白。有人甚至开玩笑的说，那是一张可以用Windows Paint在30分钟内画出来的版图。我倒是觉得，只要有自己风格，朴素一点也没什么不好。





文艺复兴的代表人物 Leonardo Da Vinci

桌游上的达芬奇

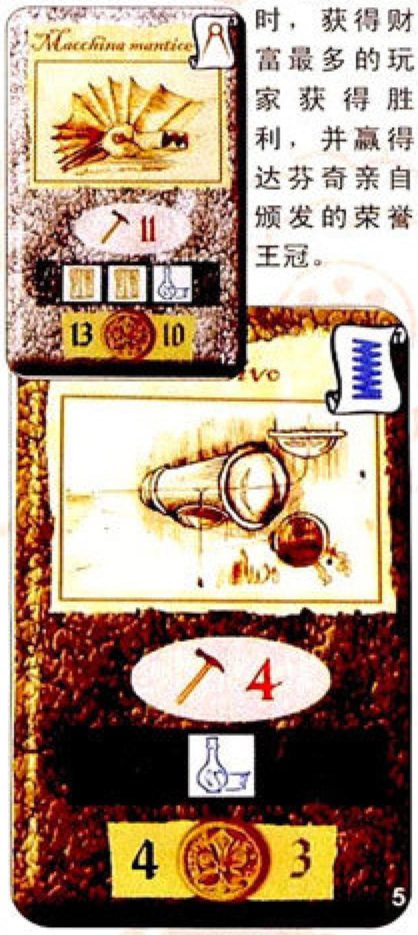
众多文艺复兴运动的代表人物，也是桌游设计师青睐的主题。达芬奇便是其中之一。这位集建筑师、艺术家、工程师、数学家、发明家于一体的大师，作为多项领域的博学者，也广为受到设计师的关注。名字里带有达芬奇的游戏就有十多个，比如国内玩家比较熟悉的推理类小品《达芬奇密码》。



在这些游戏中，有一个比较特别，她与大师同名，就叫Leonardo Da Vinci，是所有达芬奇游戏中排名最高的一款。这是一群意大利设计师在2006年发布的一款工人放置类游戏。背景就是在文艺复兴时期，玩家将扮演发明家。他们聚集在佛罗伦萨，创造各种伟大的发明，并赢得财富。

当然，发明一样东西其实并不简单。首先你要确定目标（选择不同的发明卡），这将在每一轮游戏初期秘密进行，也就是说玩家并不知道对手的选择。但对同一个发明来说，只有最快完成的玩家才能获得最多的财富。每项发明有不同难度等级，资源需求和研发时间也不一样。越困难的发明，完成后获得的财富也越多。确定目标后，玩家需要合理安排自己的学徒以及发明所需的实验室，用最快的速度完成自己的发明。游戏结束时，获得财富最多的玩家获得胜利，并赢得达芬奇亲自颁发的荣誉王冠。





这是一个很有意思的游戏，大家就像在发明比赛中赛跑。对每个玩家来说，最重要的是如何安排自己的学徒。实验室安排的越多，研发速度就越快。但是，你也需要安排一定数量的学读去获得其他资源，这些资源包括发明所需的5项基本资源：铁、木头、砖、绳子、玻璃等。也包括加快实验室效率的机器人、以及更多数量的学徒等。



Leonardo Da Vinci在海外售价差不多一直在15-20美元之间。近期国内淘宝上似乎也有这个游戏售卖，价格也不到200RMB。相对她制作精良的配件和不错的游戏性来说，这个价位应该是非常能被接受的了。

新王的诞生《权力的游戏》中国冠军赛决赛战报

《权力的游戏》中国冠军赛决赛阶段在上海BundView House打响。比赛期间出现了多个精彩的片段，现向大家做一些介绍。

决胜于战斗之前 牌组分析

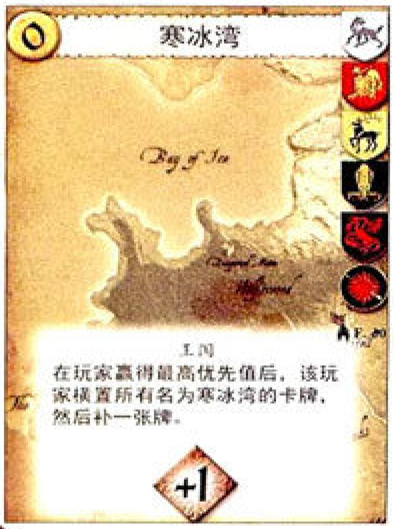
首先看看组牌方面。因为事先选手知道是6家史塔克加2家马泰尔家族的形势，各牌手都针对史塔克家做了充分的准备，特别是如何在“狼打狼”的情况下获胜，成为各史塔克家族牌手需要考虑的问题。

上海的许佳平采用的是很有特色的以徒利家族为主的套牌，并且利用徒利家族众多勇武角色，配合“武装的力量”和“剑下亡魂”，加强自己的军事争夺威力。另外加入三张“死里逃生”，可确保自己角色不容易被清场。该套牌效果不错，许佳平最终取得了第三名。

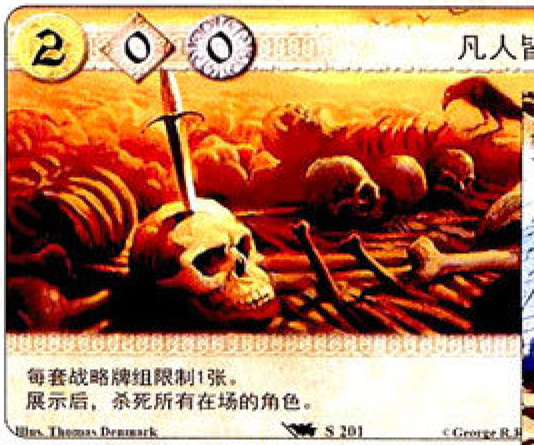


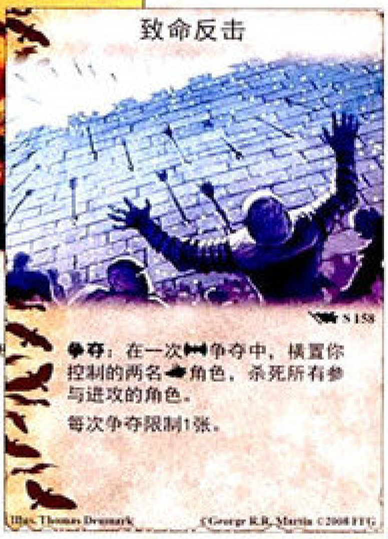


而取得冠军的上海选手乔克使用的套牌有些像传统的“冰原狼”牌组，但又很不典型。乔克首先考虑的是手牌优势，因为在史塔克打史塔克的情况下，大家场上的势力对比基本是差不多的，此时手牌多的玩家无疑更有优势，因此他加入了三张“寒冰湾”，并且选择了一套优先值平均高达4.1（包括一张优先值为0的“凡人皆有一死”的战略牌组。这样，基本上只要不是自己打出“凡人皆有一死”的情况下，乔克几乎必然赢得优先值，从而可以多补一张牌。虽然只是多一张，但这多一张的优势积累下来就可能很大。乔克还使用了三张“影子山猫”，其“隐秘”的特性在史塔克互打的情况下太有用了。另外三张“致命反击”让乔克有了稳守反击的底气。总之，乔克的这套牌绝对是经过精心设计，攻防兼备的好牌。下面让我们看看乔克在决赛的两局比赛中的几个精彩镜头。









史塔克的内部拉锯战 对决赛战报

乔克在决赛遭遇的是来自北京的王萱信。两人同为史塔克家族，这也注定决赛将会是一场拉锯战。决赛采用三局二胜制。

第一场的第一回合，乔克打出“冰雨的风暴”，王萱信打出“戏子滩之役”。但乔克在理论上能发起三次军事争夺且优先行动的情况下，放弃了任何争夺。王萱信则冒然发起一次总攻，遭遇乔克的“致命反击”，从而全军覆没。此回合王萱信为自己的冒失付出了代价。







第二回合，乔克仗着有“死里逃生”尝试对王萱信进行军事骚扰，果然遭遇对手的“致命反击”，但乔克用“死里逃生”使自己的角色回到场上。

第三回合，乔克觉得还可以尝试下进攻。但最不想发生的情况发生了，王萱信先是用班扬。史塔克阻挡了一下，然后打出另一张“致命反击”，这样反倒是王萱信率先得到2枚权力标记。

第四回合乔克不得已打出“凡人皆有一死”了，且又不敢派出任何角色。权力标记数上，王萱信以5:0的优势领先，乔克可谓相当不利！

第五回合，双方场上势力差不多，但王萱信太急于求成，反遭遇了乔克的“致命反击”，自己死了2个角色，乔克一举扭转了局势。可见史塔克打史塔克，一定要沉住气，不可冒然进行军事进攻。

到第七回合，双方在无从选择的情况下，同时打出了“措手不及”这张战略。但乔克有“寒冰湾”相助，对手不得已弃掉所有手牌。这样看来，王萱信应该一直憋着这张战略不敢出，没想到乔克猜中他的这个心理，也是一样憋到最后一圈，乔克真是一个心理战的高手！但就在这一轮大家认为王萱信大势已去的情况下，形势又出现变化，还是因为“致命反击”！情况是乔克在用自己有10点力量的“驯兽长”发动进攻时，王萱信先用基础版的罗柏·史塔克防守，再横置另两名角色，成功使用“致命反击”，杀死了乔克的驯兽长，并且用罗柏的能力追杀了乔克的罗柏，王萱信6:5领先！但到此王萱信的三张“致命反击”都已用掉，乔克此后就再也不用顾忌这张牌了，他在酝酿他自己的一次反击。

第八回合，战略牌又开始重洗，乔克看准对手手牌不足，早早打出“凡人皆有一死”清场。备战结束，王萱信场上只有罗柏和“前任冠军”，而乔克有“驯兽长”，“熊岛主力军”和“艾德·史塔克”，场面角色已占优。看来上回合弃掉手牌的损失还是挺大。本轮乔克军事争夺取胜，再得三枚标记加一枚名望，比分为9:6，乔克领先。

此后王宣信再难以挽回颓势，于第十回合认输。

决赛第二局进行的波澜不惊，经过第一局的“致命反击”大战，双方都显得小心翼翼，不敢轻易发动军事争夺，双方权利标记数增长都十分缓慢。第四回合，有个精彩场景，乔克用“狼梦”事件找出自己的冰原狼“灰风”，但他把这张灰风附属到对手的罗柏·史塔克身上。正好对手的罗柏力量值是2，乔克顺手横置了自己的灰风杀死了王萱信的罗柏，真是一次巧妙的“借刀杀人”！这也是史塔克家族内战的一个有趣地方，双方的很多附属牌都可以附属到对方的角色上，而有时附属到对方角色更可以发挥附属的威力。这场比赛双方没有在时限内决出胜负，但乔克在权力争夺方面有优势，最终以9:8获胜。

纵观决赛，双方都吃了不少“致命反击”的亏，但乔克胜在战略牌选择上十分精准，令人赞叹。且依靠“寒冰湾”一直能保持手牌优势，确保自己在持久战中能获胜。且乔克的心理素质也是过人，临危不乱，头脑冷静。而王萱信在战略牌选择上也一样十分到位，但组合上不够精妙，有些战略牌未能体现出威力（比如“北方的威胁”和“法令的裁决”），且有时过于冲动了些。但两位的表现都是十分精彩的，令观众们大呼过瘾。





群雄逐鹿之战

混战赛战报

再看混战赛的决赛。混战模式是“权力的游戏”的一种很有特色的游戏模式。在这个模式中，四名玩家各自为战，最终只有一个赢家。游戏过程中，与其他玩家的外交也成为游戏的一个重要部分，既不能太过冒尖，成为众矢之的；也不能太过低调，因为别人会挑最弱的打。因此这种模式下，玩家出牌策略的重要度降低了，“口才”以及揣摩心理方面的要求被加强，游戏过程比2人对战更为欢乐。

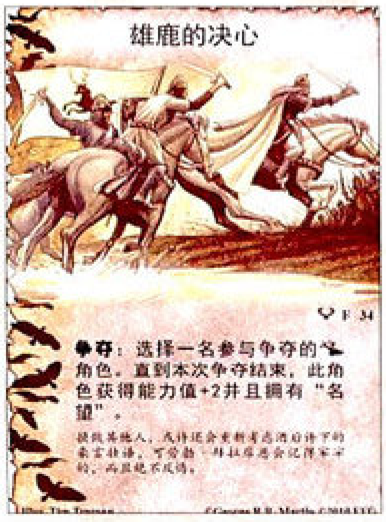
混战决赛中，四名选手纷纷放弃史塔克，因为狼家太过强势容易惹人嫉妒。有三名选手都选择了比较中庸，但吸取权力比较快的拜拉席恩家族；广州的肥达则表示继续使用对决赛使用过的马泰尔家族，因此局面就是“一个太阳加三鹿”。

比赛开始阶段，大家都小心翼翼，采取军事争夺的都比较少，避免与人交恶，渐渐的人都铺开了。在前三回合争夺中，Sammy和姜骜选手的权力标记数都居多，肥达因为有“搬运工”艾拉莉亚，从鹿家名望角色那里搬了不少标记过来，总标记数也不少。JoJo坐不住了，终于在第五轮打出“凡人皆有一死”，清除了绝大多数角色。此时，Sammy和肥达都开始发力，两人都有赢得游戏的机会。肥达第一个行动，但他选择了对比较弱势的姜骜选手发起权力的攻击，这下也决定了Sammy最终夺冠的局面！如果他对Sammy发起攻击的话，游戏大概还会拖入下一轮。这大概就是混战的一个乐趣吧，有时优势的一方并不能决定自己的命运，而要看剩下其他玩家的决定。轮到Sammy行动时，他已经酝酿好了一场权力突击。

此时他已经有了8枚权力标记，他对比较弱势的姜骜发动了权力攻击，姜选手没舍得用自己仅存的角色进行防御，这样Sammy从完胜、效能加敌对，一下子得了三枚标记。然后他又用全部角色对姜骜发动军事攻击，肥达见姜骜连完胜都无法防御，用“摄政王”的头衔迫使Sammy重新指定一个攻击目标，Sammy选择改为对肥达发动攻击，此时Sammy有新蓝礼加旧劳勃，相当于三个名望。虽然肥达防住了完胜，但Sammy追加了一张“雄鹿的决心”多了一个名望，又得四枚标记！结束时的权力标记数为：Sammy，15枚；肥达，10枚；JoJo，7枚；姜骜，4枚。

比赛至此全部结束，但过程中的一些经典画面仍然十分值得回味。希望你也能一起加入“权力的游戏”行列中来！







卡牌桌游 BOARD GAME

桌游专栏

热点桌游

桌游快讯

三国智之黄巾战役（上）

作者：弓兵

一切才刚刚开始……

11月5日这一天，三国智第一版战役——黄巾之乱正式出现在每一个玩家的面前，击碎了所有玩家对于三国智片面的认识，开启了历史，迎来了三国智独有的游戏时代……

东汉中平元年，太平道领袖张角借传道密谋部署起义，后因洛阳大帅马元义被出卖而被捕杀，起义提前发动，饱受天灾和赋税之苦的中原百姓在张角的号召下揭竿而起，各地流民、山贼趁势复合，天下由此大乱，史称“黄巾之乱”。汉朝廷宦官内斗，兵将匮乏，对此无能为力，遂号召各诸侯自募兵勇，抗击黄巾。

幽州太守刘焉、北中郎将卢植、右中郎将朱隽、左中郎将皇甫嵩或募集豪强，或受命领兵，前往镇压黄巾之乱。

具体规则请参考三国智官网www.sanguocard.com

黄巾军篇

今天我们不做过多的战术介绍，直接进入黄巾战役的主题，以及各种配合和核心思想的考虑。作为黄巾军的玩家来说，具有以下几点优势：

(1)卡可以循环利用，汉军玩家则不然；

(2)将领全部忽略兵权上场；

(3)场上将领有属性加成，并且在第二阶段有钜鹿守城效果；

(4)黄巾军阵营效果以及粮草比玩家充裕。

我们要注意，并非有了以上几点就说黄巾军比起汉军要来得强大，只能说有了以上的几点优势才使得黄巾军能够和汉军抗衡。

黄巾军的核心思想一

破坏玩家卡牌，加快卡组循环

首先说破坏玩家卡组，这一点对于大将输出卡组影响并不大，可是对于谋控玩家来说代价相当沉重，因为我们都知道，要想控制住黄巾军的将领上场、场上将领和谋略大部分都是需要谋控玩家完成的（同时由于起始兵权的存在使得谋控玩家所带的兵权偏少），由此我们就知道破坏卡组的意义存在。

竭泽而渔和民不聊生所带来的影响大家可想而知：需要特别说明的就是成事在天，对于黄巾军卡组，成事在天是核心卡之一，而对于黄巾军而言不是将领就是谋略（要是虎符兵权的话，就该笑了），而且由于成事在天的效果，我们还可以多抓一张卡，何乐不为呢，要是收到汉军兵权的话，带来的优势就不用解释了。

再来说说加快卡组的循环募兵、驰援之类的卡这里不再多说，平时比赛中不常见的屯田、奇袭乌巢和三军夺气都是消耗自己卡组的利器，屯田和三军夺气不必说，很多时候只是为了消耗卡组而使用，并没有多大的意义，而奇袭乌巢则不同，不夸张地说奇袭乌巢算得上是黄巾军的核心谋略之一，首先奇袭乌巢有最快消耗卡组的作用，其次，奇袭乌巢做得到全场伤害，每个敌方玩家都要减粮，对于粮草不多，在第二阶段进攻还要减粮的汉军来说，是沉重的打击。



黄巾军的核心思想二

不能被控制在起义阶段

起义阶段的张角，智力值为4，装备了吴子兵法，也只有5的智力，因为要面对的是多名玩家的破宝，所以吴子兵法也显得较为无力。同时在第一阶段，黄巾玩家每回合只能抓一张卡，而对于黄巾玩家来说，卡多才能形成优势，我们的想法就是尽快进入第二阶段，其一，可以利用守城效果限制敌方进攻，其二，可以每回合抓2张卡，其三，黄巾将领有了更强的属性加成。这样一来使得很多汉军玩家的想法就是控制住第一阶段的张角（利用神算玦和非愚则诬的效果，发动落毒或者是隔岸观火，进攻时还有诱敌深入使张角失去作用），这样一来，黄巾军的优势基本失去，只能被动挨打。所以要准备少量的虎符，以及注意敌方的控制型谋略。



黄巾军的核心思想三

快速清除汉军主将

汉军的主将当中，就属皇甫嵩和卢植的属性是最好的，要是前期没有清除主将，皇甫嵩直接进攻，以及装上丧心石且带军师的卢植对于黄巾军来说都是相当恐怖的，同时基于破坏敌方主将，己方可以抓3张卡的优势，黄巾军要选择快速清除汉军的主将。



巫蛊之术，弱肉强食和玉石俱焚对于敌方的主将来说是最有用的武器，其一，黄巾军可以加粮，巫蛊之术减去的粮草可以通过阵营效果再生；其二，汉军主将智力不高，在前期场上没有将领的时候，都可以被弱肉强食处理掉；其三，玉石俱焚可以用自己的小张角作为条件，在破坏敌方主将的同时，使自己快速进入第二阶段，形成更明显的优势。当汉军失去主将的时候，在具有属性加成的黄巾将领面前，一切的副将都显得很脆弱，这也是黄巾军反扑的准备条件。

黄巾军的核心思想四

将领抵抗输出，进攻付出代价



首先要明确的是所谓的强将是指除去汉军主将之外的将领，同时是指攻击力在3及以上的将领，在第二阶段的时候，黄巾军在攻击值方面有2点的属性加成，也就是说至少会有3点的攻击力，对于绝大部分的输出将领来说，这



是最致命的，其一：输出方的将领不像黄巾将领是可以重复利用的；其二：有了将领防守以后，大将输出方的进攻会大打折扣；其三：作为输出的玩家，本身进攻的时候就会付出代价。所以作为黄巾将领，一般是防守能够确认防死的敌方将领，这样才算不吃亏（注意袁式骑兵，因为很多黄巾将领是刀盾兵种）。

同时为了能够给输出玩家进攻造成更大的伤害，要开犒赏三军，其一，第二阶段的守城效果使得汉军在进攻的时候就会受到粮草损失，再加上犒赏三军，每进攻一次就会受到3点粮草伤害；其二，作为输出的玩家的粮草恢复能力是很低的，限制输出玩家的粮草就等于是限制输出玩家的进攻。

黄巾军的核心思想 五

多使用急速和平速以及全场性的谋略，重点盯防

作为黄巾军来讲，我们就是一个人在战斗，要面对的是多路的汉军玩家，我们的目标就不能仅仅局限于1个敌人，而是要针对所有的玩家，同时，在黄巾玩家的回合一过，我们要面对的就是多个玩家的谋略和进攻，要是使用过多的扣放谋略，一旦被无计可施，就是“白板”面对敌方，所以，我们要在自己的回合带来最大的优势，也就是说我们要多使用急速和平速　的谋略。

首先说破将：惊马和暗箭难防的性价比相对于引君入瓮来说一下就体现出来了，其一，惊马和暗箭对付输出的将领（大部分是骑兵）来说，是大杀器暗箭对付321属性，惊马对付所有的骑兵（特别是袁式骑兵）；其二，相对于引君入瓮来说不用扣放，节约谋略槽，同时不用减粮；其三，平速和谋略可以在己方回合就使自己具有优势；单从这点就可以看出平速谋略的好处。

其次，我们来看看核心的几张全场谋略，奇袭乌巢和成事在天等等的作用在前面我们已将提到，在这里我们看另外两张核心和全场谋略，殃疫几乎可以清空所有对手的场上将领，而旱极而蝗可以使所有的玩家承受粮草伤害，更何况5粮对于可以利用阵营效果的黄巾军来说根本就不算是问题，这也是这两张卡为什么能够成为核心的原因。

第三，我们来看看重点盯防，对于黄巾军而言，有几张卡是要求玩家特别注意的。

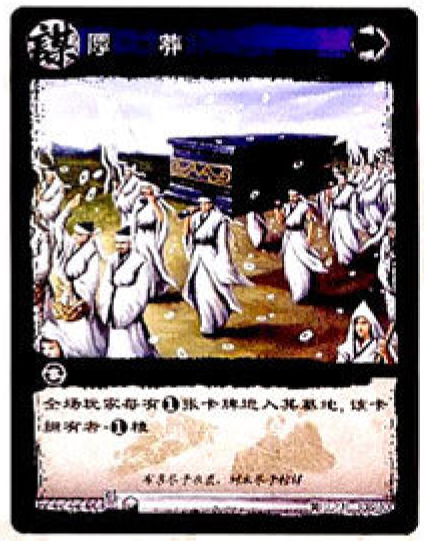


其一，程昱

程昱在场的时候，黄巾将领不能通过战斗加粮，也就是说只要程昱在场就限制了黄巾军阵营效果的发挥，粮草是赖以生存的本钱，再加上黄巾军是同多名玩家战斗，粮草就显得更为重要；同时由于程昱的生命值为3，殃疫不能将其置于死地，智力值为3也就是说陷坑和暗箭难防不能对其使用，所以黄巾军的引君入瓮和以逸待劳等等的谋略要时刻盯防敌方的程昱。



其二，厚葬



黄巾军的思想就是快速使用卡组和加强卡组的循环，换一句话将就是卡进墓地的速度和数量都是相当惊人的，要是有厚葬的话，对黄巾将领的粮草是沉重的负担，一名汉军玩家开厚葬还好，要是2名甚至全场都开着厚葬的时候，你就会深刻知道厚葬的恐怖之处了。

其三，落井下石



有的玩家说，我们黄巾军具有属性加成，攻击力很强，可以对汉军造成粮草伤害，对，以上所说都没有错，但是要实现以上的结果需要条件，首先，你必须要有将领在场，其次，能够造成有效进攻；一旦这两个条件有一个不满足的时候，开落井下石都是没有意义的；反过来想，汉军知道黄巾军的属性加成很强，那还会不会让黄巾将领在场，还会不会让黄巾将领随便进攻，同时在黄巾军的回合一过，要面对的就是多家汉军的进攻，能不能够保证不受粮草伤害都成问题，所以到头来害的还是黄巾自己。

黄巾军的核心思想 六

不随便进攻，控制好张宝，张梁和张角三兄弟

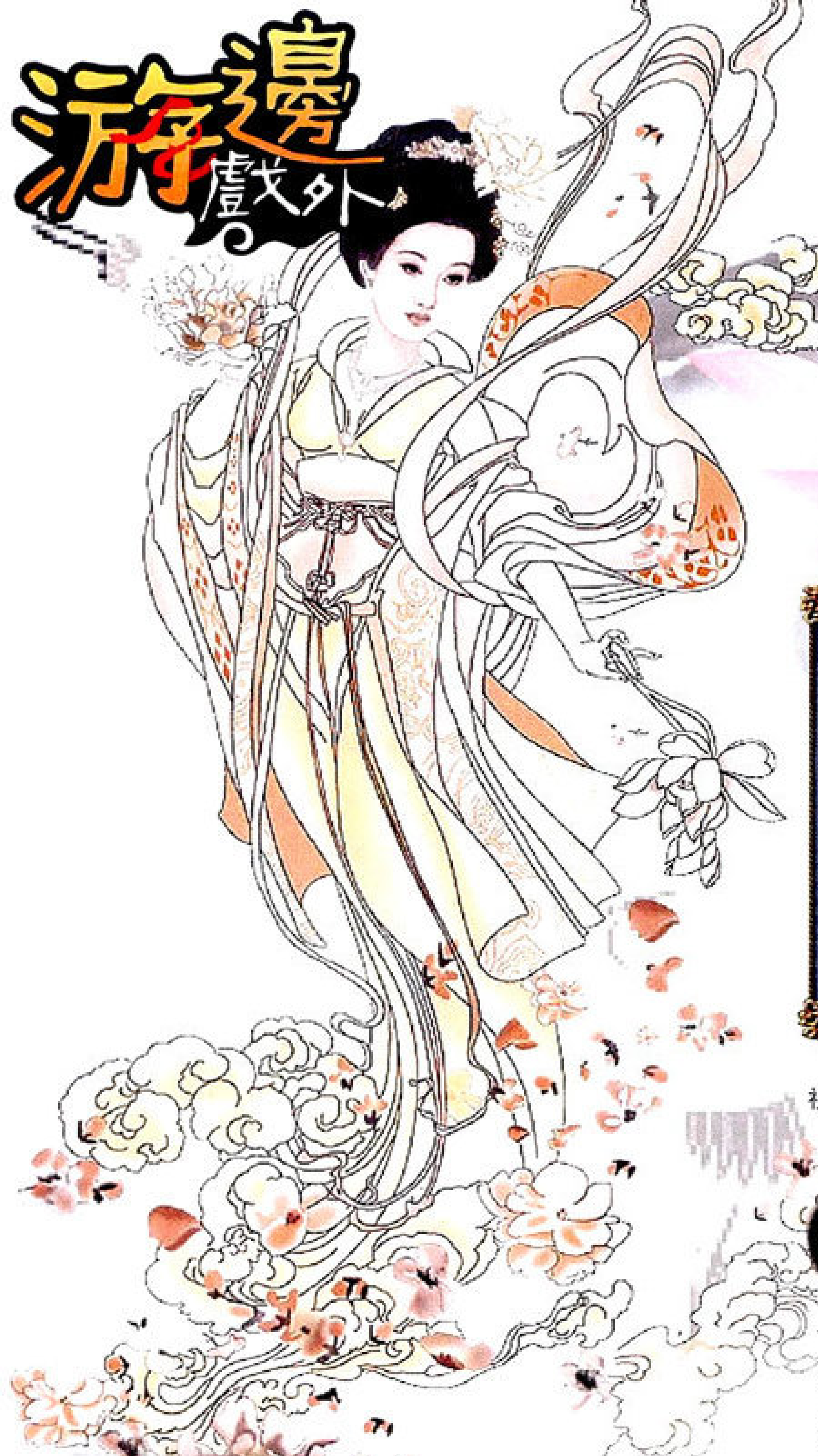
为什么不随便进攻，大家都知道，不管进攻不进攻，汉军玩家的思想就是使得黄巾军场上没有将领，如果进攻的话，汉军对付黄巾军的手段就会更多，同时一旦被诱敌深入后，反而会占据自己的副将槽；要知道，在黄巾玩家的回合结束之后，要面对的是多名汉军，一旦在进攻的时候失去了将领，在面对汉军的时候会显得更加被动。

张角，张宝，张梁这三个人和普通的黄巾将领之间的最大的区别就是，这三个人不能重复利用，特别是张角，这是黄巾军在第二阶段的唯一的主将，也是最强的将领，一旦被敌方控制住或者说被敌方弄死以后，就失去了最强的进攻手段和防御武器，除非万不得已，否则轻易不上张角；张宝和张梁的使用方法是等到敌方的谋略使用得差不多的时候，在后期作为抢粮的主力军出现的，在前期就不要轻易上场了，等到最后需要强力输出点的时候，苦于手中无将，这才是最大的尴尬。

总体来说，作为黄巾玩家，要考虑的东西比1VS1的时候要多很多，比如，什么时候要消耗卡组，什么时候要忍住不用谋略，要针对什么谋略等等，这就对玩家提出了很高的要求。



未完待续



仙音绕梁

——品读游戏中的名歌名曲

序篇： 作为玩家，我们热爱游戏，一部优秀的游戏总会为我们留下许多美好回忆。不管是人物也好，剧情也罢，亦或是场景，都会令我们在闲暇之余遐想无限。不过在这其中是否也曾忽略过什么？

是否会有那么一天，当我们静下心神仔细追忆那一幕幕稍纵即逝的画面，去全力追忆那些曾有的感动与惆怅；这一刻，耳边是否也会再度回荡起伴我们一同走过的那一首首天籁之音？

这一刻，作为玩家的我们可曾想过：如果没有背景主题曲的奏响，我们是否还会为那样悲壮、惟美的画面荡气回肠？

《最终幻想》系列之所以风靡全球，除去感人的剧本和精美的人设，更是凭借主题曲与游戏本身的完美契合而深得人心。因为有了“Eyes On Me”让我们体会到爱情的伟大、因为有了“Melodies Of Life”让我们对明天充满了希望、因为有了“1000 Words”让我们执著于轮回千年的守候。

笔者坚信这也是每一位游戏制作者竭力所要刻画的。必须要承认，在过去我们都曾忽略掉许多东西，在这其中也不乏一些精华所在。正是基于这种想法，因此便有了下面这篇文章——

无法否认，沉迷游戏的我们曾在过去接触过无数游戏之音。曲声结合画面呈现在视网膜上，使整个场面看上去无形中又攀升至一个更高的层次。

一天天，一月月，一年年……如今，你可否还记得那些来自过去的深切吟唱？

痴心若遇真情意，偏偏彩蝶化红妆

◇ 曲名：蝶恋　◇ 出处：《仙剑奇侠传》

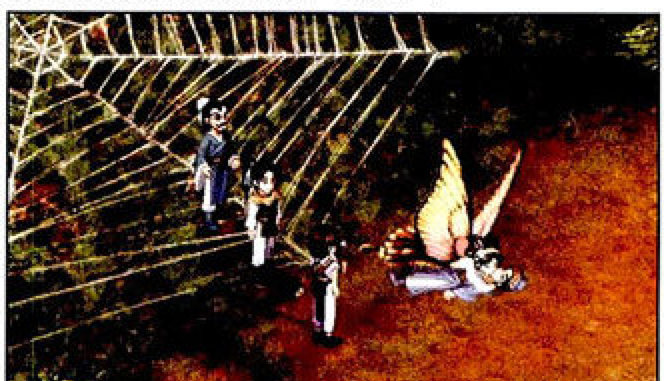
遥想第一次接触《仙剑奇侠传》，那已经是上个世纪的事情了。但是闲暇之余，戏中的几首小曲却总会穿越时空，自嗓中哼唱而出。然而如果让我选择，比起着重刻画灵儿的“雨”以及刻画月如的“比武招亲”，我更加偏爱那只由美丽彩蝶幻化而生的“蝶恋”。



为报恩而化作人形的蝶仙彩依



简短的对白却是感人肺腑


彩依将千年道行注入刘晋元体内

不似“桃花幻梦”的青山绿水尘世遥，也不似“白河寒秋”的小桥流水任寂寥。“蝶恋”带给我们的，是深深的眷恋和离别的不舍。

“蝶恋”的主奏乐器是萧，萧的声音一向是悲凉加低沉的，正如彩依被迫与心爱之人分离时的哀伤心境一般。本是一只小小的蝴蝶，不慎撞上蛛网危在旦夕，却幸得一文雅书生出手相救得以脱生。可书生却为了搭救自己，中了无法轻易化解的蛛毒。于是，抱着一颗知恩感恩的心，彩蝶化为美丽可人的女子，涉身凡尘与书生结为连理。

就像女生惯看的言情小说那般出神入化，然而正当我们期许那只小蝴蝶能够获得她所祈愿的幸福时，她的夫君却并不是那么为她坚定到可以违背常理的人。因此，故事的结局并非理想中的白头偕老，恩爱缠绵的愿望终究被一种叫做“常理”的东西无情打破。同时，也一并埋葬了彩依那只想和恩公携手一生的简单心愿。

随着迂回婉转的“蝶恋”在阴暗的林中飘然奏响，彩依最终化为一只蝴蝶，就向当初来时那样悄然远去。那一刻，整个世界仿佛都失去了声音，唯有那首悲凉彻骨的“蝶恋”始终在耳边萦绕不散。

也是在这一刻，在“蝶恋”的催化下，我们忍不住泪眼婆娑的在心底深处，虔诚送上那首饱含无限期许与祝福的诗词——挥泪别痴心，只怨情长天未怜；真爱永不悔，盼君忆我千百世。

不如笑归红尘去，共我飞花携满袖

◇ 曲名：回梦游仙　◇ 出处：《仙剑奇侠传四》

“回梦游仙”是《仙剑奇侠传四》的主题THEME，随着2007年盛夏游戏的问世，该曲也随即传遍大江南北，两岸三地。

这首由笛子和二胡演奏而出的曲子虽然长度只有两分多钟，然而声乐却是悠扬婉转、大气磅礴，堪称《仙剑》系列游戏中的经典乐曲之一。笛子的音质虽然活泼明亮，优美悦耳，然而色调却是冷的，是那种经由声乐透过肌肤深入到骨髓中的冷；而二胡一直都很适合演奏压抑婉转的叹息之声。所以，两种乐器合在一起，所透露出的意义就不言而喻了。


百年过后，紫英已是满头白发



围绕寻仙问道展开的壮阔旅程

众所周知，《仙剑奇侠传四》的主题是寻仙，可是一路寻觅下来的结果却不是快乐的，甚至可以说有些伤感。菱纱命里注定的短寿、天河虽长命百岁却永失光明和爱妻、梦璃爱在心底的无奈、紫英背负“承君此诺，必守一生”的誓言终老一生。

虽然这些都很令人感伤与无力，然而细细品味，其中又不乏充满着温暖与坚定。一如“回梦游仙”的风格，柔情中亦不失刚毅。菱纱明知短寿依然乐观的心态、天河“我命由我不由天”的顽强、梦璃坚持着与天河再相聚的心愿、还有紫英一生斩妖除魔的坚定信仰。加之天青、夙玉、玄霄等上一代人的感情纠葛，构成了寻仙路上这一首百听不厌的“回梦游仙”。



玄霄也算人魔大战下的牺牲者

瑶宫寂寞锁千秋，九天御风只影游；不如笑归红尘去，共我飞花携满袖。

从山野少年到涉身凡尘，再到寻仙问情，最终又归隐山林。想必“回梦游仙”所诉说的，也正是如此吧。

琴心剑魄今何在，留见星虹贯九天

◇ 曲名：剑魄琴心　◇ 出处：《古剑奇谭》


同人画作，太子长琴与应龙悭臾

刚刚过去的2010年夏天，众多玩家在“剑魄琴心”的声乐中畅饮了《古剑奇谭》的广大世界和恩怨情仇。作为游戏的主题THEME，一曲“剑魄琴心”留给我们的，却是无边的回味与斟酌。

“剑魄琴心”—如利剑般锋锐的少年，又如琴音般清澈的灵魂，山水意远，灵鸟翩舞，述说着一个永不言悔的传说。仅是前奏部分由琵琶演绎的声乐，便像那一路从山间流淌而过的潺潺溪水扣人心弦；其后经由竹笛的吹响，更是将整曲推向了一个新的高度。闭目聆听，大有沧海龙吟、翻江倒海的磅礴之势；同时，也不失温婉动人的荡气回肠。

此曲及其变调曾在游戏中多次出现。初进游戏的主选菜单、序幕末期的制作人员字幕，甚至包括“凤鸣榣山”、“寒山远黛”、“星河涛声”等等皆是在此基础上的再演绎。其中“凤鸣榣山”与本曲前半部分基本一致，只是后面一分多钟的曲调加以变动。纵观“剑魄琴心”全曲，主要表达的是古剑时代的故事内涵，因而自然成为了许多玩家心目中的古剑第一曲。


为了守护这样的幸福，只能渡魂重生


在榣山为水虺悭臾弹琴的太子长琴

《古剑奇谭》的主题是重生，游戏通篇皆围绕这一主题展开。前尘忆梦，轮回转世，往复循环。当在梦中窥探前世的点点滴滴、当魂魄一分为二转生成两个理念殊途的陌生人、当为了活下去冒着转为牲畜的风险使用渡魂术、当曾经的美丽娇妻变为垂垂老矣的家仆、当在圆月普照的晚空时分，伴着深邃的湖水与往日的挚友再聚首……沧海桑田新几度，明月还照旧容颜。这一刻，昔日的太子长琴、水虺悭臾，今日的百里屠苏、欧阳少恭；曾经的约定，未能实现的遗憾，太多说不出口的言语顿时化为了那短短的一句：琴心剑魄今何在？


万念俱灰的强梧在焉逢面前拔剑自刎


死忠大汉和诸葛丞相的强梧

飘荡在大汉天空的那一片云

◇ 曲名：征途与使命　◇ 出处：《轩辕剑五外传·汉之云》

说起《汉之云》的主题THEME，恐怕非“征途与使命”莫属。在游戏中多次出现的该曲，自然也少不了多重变调演绎。例如作为战斗音乐出现的“飞羽的战斗”，曲声飞扬，振奋人心。听着这样的曲子，与敌人交起手来，自然精神亢奋，以一敌万。



白云滚滚，大汉天下

但是和“飞羽的战斗”比起来，笔者还是更青睐于中规中矩的“征途与使命”。从一而终的旋律，并无太大的起起落落，但却如战场中敲击的钟鼓，一拍一拍叩响在玩家的心头。

很长一段时间里，相比《仙剑》，笔者更偏好《轩辕剑》。抛开游戏本身的素质不谈，《轩辕剑》历代剧本都基于历史背景寓教于乐，游戏之中的历史典故、文化底蕴，耐人寻味。而《汉之云》的背景更是放在了家喻户晓的三国时代，重现了蜀魏相争，硝烟弥漫的动荡历史。

《汉之云》的中心思想是民族大义，天下苍生，以及两者间如何取舍。“征途与使命”便是由此孕育而出。此曲在游戏中出现得最多的场合，无疑是游戏末期对战强梧前的观星台之旅。

暗夜笼罩下的万丈悬崖，漫漫山道上，焉逢背负着自己的使命踏上征途。头上是携带一丝猩红的明月和闪烁的星辰，耳边响起的是“征途与使命”的回声。那坚韧的音符和着不容动摇的旋律扎根在心底，令人百听不厌。曲中映现出的是焉逢刺杀诸葛亮无法后退的步伐？还是强梧誓死保卫丞相和大汉的决心？昔日两个惺惺相惜的好友，正是因为不同的立场产生了不同的分歧，最终分道扬镳化友为敌。

“征途与使命”，这短短的一分零八秒的乐曲，其中所含代的故事确是说不尽道不完呐！


立场各异，战火纷飞的三国年代

藏在大海深处的吟唱

◇ 曲名：尘世聚散　◇ 出处：《圣女之歌》



碧蓝海水荡漾下的圣女之歌

大海是幽蓝深邃的，藏在大海深处的故事必然也是美丽动人的。就像《圣女之歌》那样，细细品味之余，总会少不了一份深深的感动。


游戏讲述了一个上天下海的冒险故事

《圣女之歌》从一开场，就以蔚蓝的海洋和一声海鸥的长吟拉开了辽阔的帷幕。而苏格兰风笛的声音，更是穿插于众多曲目中，搭配钢琴清脆的节拍，追忆那源自中世纪的幻想韵味。作为游戏主题THEME的“尘世聚散”，更是将这种意境表现的淋漓尽致。

游戏开篇那幽蓝大海下，水母缓缓浮动，幻光点点，少女的低吟轻轻回荡。一首“尘世聚散”，却仿如那葬身于大西洋下的泰坦尼克所荡漾出的“我心依旧”，在顷刻间捕获了玩家的心灵，令人沉醉其中无法自拔，恨不能立刻投入这一片汪汪大洋的怀抱中。也正是在优美的苏格兰风笛声中，我们伴着女主角艾妲一步一步踏向前方未知的旅程。

回头看，是尚未随着洪荒退去的末日记忆，是依然搁浅在前人诗歌之中的遥远乐园；是批着鳞甲的食人恶兽、莫名湮灭的传说国度、高耸着邪恶权杖的欲望城堡；向前望，终极的灭亡，恒久的和平，还是神似笑非笑的默默无语？


不畏艰险的人鱼公主艾妲

在朗朗的晴空下，在浩瀚无垠的大海边，我们都可在不经意间发现《圣女之歌》的踪影。当我们团聚在一起，畅想未来时，似乎就可以听到吹响的苏格兰风笛中那来自人鱼少女的吟唱。我们在歌声中变得坚强，变得勇敢，知晓亲情，学会宽恕。而一部《圣女之歌》所要告诉我们的，便也正是深埋在人类内心深处那些最可贵的东西。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

黄沙伸万顷，天地漫千沧

◇ 曲名：荒沙千里　◇ 出处：《幽城幻剑录》


万顷黄沙中的故人背影

——黄沙伸万顷，天地漫千沧：今朝忽远行，问君将何往？

西域漫天辽阔的黄沙，映照着眼前一片西风烈烈的场景。携着浓浓遥疆风情的异域前奏幽幽响起，不多时，长笛的声音便牵引着那一头金发男子出现在我们面前。在一座废旧的石碑碎片前蹲下，已经变作铁爪的左手在这一刻轻轻撩开覆于头上的帽子，右手抚去碑上的黄沙。彷徨间，那曾有的一景一幕似又重现眼前。



敢于反抗宿命的夏侯仪

忽然，一个熟悉的身影一晃而过。仓促的转身间，一切仿佛又回到了当年，而他也似乎再次看到了那张魂萦梦牵的俏丽容颜……《幽城幻剑录》整个庞大复杂的故事，便也在此刻正式拉开了序幕。

“荒沙千里”作为游戏主题THEME的变调，充分体现了西域遥疆的神秘辽阔以及壮丽剽悍。七弦琴被一声声拨动，发出略显刺耳又单调的声音。虽然初始阶段略显单薄和苍凉，可到了中期，声调却陡然间急转直上，带上了一种龙破九天的大气与豪迈。在这其间，蕴涵着那名为“宿命”束缚下的悲壮与叹息。

宿命是《幽城幻剑录》的主题，出现在游戏中的每一个人都有属于自己的宿命，他们皆为这样一条看不见的绳索所绊。想必这也是乐曲所要抒发的意义。然而面对这样不公的宿命，面对众神之父宙斯也无法轻易抗衡的宿命，有个人类却想到了要反抗。

“只要时轮还在运转，只要七曜还在天顶分聚，终此一生我一定能找出让它偏离的方法！”——这是夏侯仪失去冰璃重回人间后说过的话。或许正是这种微弱的抵抗，才会昭示出人类的尊严，同时也警告我们不要以为凡人会轻易得到幸福。所以才会让我们更加珍惜眼前所拥有的一切，哪怕只是稍从即使，也毕竟是自己曾经拥有过的幸福。


为了苍生，冰璃牺牲自我，永困幽界

情定今生，来世无尽

◇ 歌名：界限　◇ 出处：《幻想三国志Ⅱ》

在2010年即将走过的今天，你可否还记得五年前的夏季，由宇峻奥汀科技推出的《幻想三国志Ⅱ》？如同《古剑奇谭》那般，在炎炎夏日宛若一朵借着温柔的微风飘落至我们视野的玫瑰花瓣，在玩家心底掀起了一丝又一丝的波澜。


黄泉海上相拥在一起的应龙和女魃



幸福温馨的完美大结局

双击游戏图标，成功进入游戏世界的一刹那，轻快的乐曲伴随着优美的歌声缓缓传入耳际。美轮美奂的旋律衬托着清脆的歌声在这一刻将我们暂时带离尘世的束缚，御驾音符生出的翅膀，我们径自来到数千年前的神奇世界，这就是“界限”与我们的第一次亲密接触。从最初的平静到中期的激昂再到最后的升华，在这悠扬的歌声中我们所感悟到的是女魃对应龙的深情，是海棠对楚歌的誓言。


即使用永恒的时间来等待，我也想再见你一面

相较于游戏中另一首偏重于海棠和楚歌的歌曲“情忠”，“界限”的涵盖面则是要广域许多，不仅衬托了明线角色，同时也折射出应龙与女魃这两位暗线主角。细想一下：或许正是有了前世应龙与女魃无法轻易逾越的界限，才会有那十年、百年、千年，即使用永恒的时间来等待，我也想再见年一面的约定：才会有今世海棠对楚歌不变的情忠：也才会有最后那幕和谐美满的情定今生之团圆大结局。



4代里干脆把武器也变成了古琴

昔日的“界限”，今日的“情忠”。召德村美丽的望星崖上，楚歌带着海棠从异界赶来，和从前的战友们欢乐重逢。而波澜不息的黄泉海上，前世的应龙与女魃也在此刻紧紧相拥在一起……

歌曲同游戏整体剧情与画面的紧密结合，成就了又一个动人的传说。情定今生，来世无尽——想必这也正是《幻想三国志Ⅱ》所要表达的意义吧。



游戏第一男主角燕南天

少年雄心比天高，不曾轻狂枉年少

◇ 歌名：逍遥游　◇ 出处：《新绝代双骄前传》

婉转的乐曲就像一道清爽的微风徐徐传入耳际，映着几许飞扬的枫叶，声声入耳。我们的《新绝代双骄前传》，便是在这样一幅如诗如画的意境里拉开了帷幕。虽然距离游戏初次问世已是时过千境，可至今忆起仍会无可避免的带进些许情绪，萦绕在心头，往往会在失神之间蓦地想起那些片断，熟悉而久远。倾听之余，总会再一次心驰神往于游戏的世界里。


佳丽在怀中化为尘埃

综观全曲，“逍遥游”的声乐里总会在不经意间透露出一种江南水土小家碧玉的感觉。清爽自由，似乎是完全不带任何杂质的清幽空灵。乐曲带动音符，将虚幻与现实在刹那间融为一体。悠扬的曲子便这般好似穿透如梦红尘，穿透世事炎凉，响彻在一颗漂泊零落的心灵之中。原本平静的心湖于下一秒泛起微微涟漪，同脑海深处的某一点形成默契的共鸣。原本一首陌生的曲子，却仿佛是那深交多年的闺中密友，冥冥知我心。

说起歌词，“逍遥游”算不上精彩，但是却特别容易令人勾起豪情壮志的江湖情结和煞


缤纷几多朝，游戏完美落幕

羡旁人的侠侣行。不似深闺少女“过尽千帆皆不是”的望穿秋水，也不似宫中怨妇“得宠忧移失宠愁”的怨念伤叹，“逍遥游”总带有一种深深的期许和等待，等待最后美好落幕的到来。名剑不孤单，有香花同在，一缕青丝随君天涯。

这一刻，闪现在我们眼前的是那百花群起飘香的飞雪崖，是那漫天流转的缤纷花瓣，是那生死相伴的两道身影。也或许正是有了少年不畏风暴的豪情壮志和那名剑不孤单，有香花同在的信仰与追求，才有最后这缤纷几多朝的美艳场景吧……

“逍遥游”便是这样带着一种坚定的信念和几分淡淡的伤感萦绕于耳际，流连忘返，迫不及待拉开了《新绝代双骄前传》的浩荡序幕。

埋葬在心底深处的天使挽歌

◇ 歌名：The Room Of Angel　◇ 出处：《寂静岭4房间》

在原始的一片寂静中，忽然一阵似乎被刻意扭曲过的音符陡然响起，回旋不断，仿佛将我们的心灵在刹那间带入一片充满迷雾的混沌空间。沉闷窒息……紧接着鼓点响起，一声又一声沉闷敲击着心中深处那片最脆弱单薄的领土。无止境的敲打，闭目凝神间仿佛听到了天空被骤然撕裂的绝望与无助。钢琴在这时茫然响起，带动着一丝心弦深处的无奈和呐喊，充满悲哀但却平静的女声在这一刻幽幽响起于耳畔：You lie, silent there before me; Your tears, they mean nothing to me。


永远走不出去的302房间

此时此刻，声音听起来是那样空旷，好像穿过窗户可以望到外面飘于蓝天之上的朵朵白云，但是却不见阳光，周围也听不到任何声音。一种莫名的恐惧便在此时从心底深处犹如烟雾一样慢慢扩散至全身……



幼年时代的Sulliven

一直以来，Konami的《寂静岭》系列都以揭露人性的黑暗面而备受瞩目。《寂静岭4房间》亦不例外，它所要表达的主题是母爱。对母爱的强烈渴望，以及因罪恶感产生出双重人格分裂人性的堕落之道。而歌中所唱的主角，无疑是游戏中玩家多次看到的，那个一大一小有着双重体貌和人格的Sulliven。

幼年的Sulliven非常渴望母爱，但还是个孩子的他，除了在房间里持续寂寞的等待外别无他法；但是已然成年的Sulliven却因幼年这份迟迟得不到的爱转而走向了人性的极端。苦苦挣扎在善恶之间，最终因为幼年时代的心愿得不到满足使得扭曲的灵魂跌落无尽的深渊。将灵魂卖给魔鬼，开始了残酷的血腥祭礼。

而“The Room Of Angel”则是将这种意境诠释的淋漓尽致。完全的阴郁气氛、女声的低吟轻唱以及低调压抑的配乐。KONAMI的当家音乐制作人山冈晃，将那种在绝望之中苦苦挣扎和愤然，转而报复所有人类的心态演绎得绘声绘色。

歌声中，你是否感到了恐惧？不是那终日不见天日的寂寞小镇、也不是那突然冒出的厉爪怪物、而是我们每个人心底深处的那座寂静岭，它时时刻刻都驻扎在一个容易被人忽视的心灵死角，直到某天我们亲自将它挖掘而出。而音乐中自始至终声声敲击的鼓声似乎也在时刻提示我们每一个人，当欲望终有一天膨胀到事务所能容纳的极限。届时，寂静岭的故事将会不断轮回重演。


长大成人的Sulliven

硝烟、战火、爱、幸福

◇ 歌名：Eyes On Me ◇ 出处：《最终幻想Ⅷ》

说起Square的《最终幻想》系列，早已如雷贯耳，家喻户晓。提到《最终幻想Ⅷ》的主题曲"Eyes On Me"，更是尽人皆知。遥想2000年初，北京中关村电脑展位前，几乎每台机器上都在同步放送着游戏中男女主角初遇时的那场盛大舞会，配上歌后王菲的天籁之声，引得无数行人驻足围观，场面甚为壮观。该曲伴随游戏的发售迅速在全球乐坛流行开来，一度登上排行榜第一的位置，曾被评为世界年度十大金曲。迂回婉转的节奏加上王菲通透、空灵的嗓音，给了"Eyes On Me"摄人心魄的力量，叫人听来仿佛瞬时陷入梦幻般的浪漫世界里。

现实中的"Eyes On Me"是由植松伸夫作曲，染谷和美作词，共同创作而出。但在《最终幻想Ⅷ》的剧本里，编剧们则是精心为其安排了另一个动人的故事。



《最终幻想Ⅷ》的女主角Rinoa


男女主角在学园舞会上初遇

在游戏的世界中，"Eyes On Me"本来只是DellingCity城中，女钢琴师Julia最爱的一首钢琴曲，她从未想过自己有天会成为一名歌手。在其后的某个夜晚，Julia向Laguna敞开了心扉。她看到了他的喜怒哀乐、万般变化的表情、伤心、焦急、苦痛……这些让Julia明白了一些事情……

战火再起，Laguna前赴战场再也没有回来。Julia无奈终接受了Caraway上校的追求并诞下了女主角Rinoa。之后，她亲自为"Eyes On Me"填了词，并作为歌手演唱。该曲由此成名，从Deling City传唱到了Winhill，在SeeD毕业舞会上，Shumi部落的旅馆里等等地方都能听到它的旋律。将近二十年间，"Eyes On Me"的绚烂光华在这片大陆上从无衰退。

经由歌声的牵引，上一代人无法守候的幸福，终于在下一代人手中，在Squall与Rinao之间画上了完美的句号。至此，《最终幻想Ⅷ》波澜壮阔的故事也顺利落下帷幕。

又该到了写结语的时刻。至此，大家应该不难看出：本文的出发点旨在缅怀游戏中那些耳详能熟的乐章。由于篇幅所限，不可能一一道尽，文章自有诸多遗漏。但只想让玩友们在游戏之余，在陶醉于画面、剧本、人物的同时，能够不要忘记！不要忘记那些伴随我们一路走来的天外弦音。在游戏的世界里，我们离不开音乐。

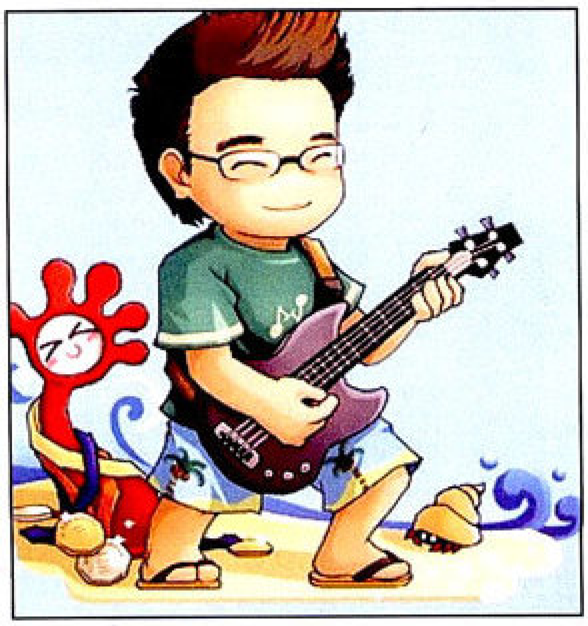
正如哲学家黑格尔所言：如果我们一般可以把美的领域中的活动看作一种灵魂的解放，而摆脱一切压抑和限制的过程。那么，把这种自由推向最高峰的就是音乐了。

著名游戏音乐人

骆集益，英文名Lo Chi-YiLu Fred，生日12月6日，中国。台湾Musit工作室成员。

骆集益是大宇（包括软星）《仙剑奇侠传》、《古剑奇谭》游戏系列的音乐制作人之一，是大宇软星的音乐 代言人，所有的仙剑乐曲大部分都是他所创造，大宇软星未来的仙剑乐曲，都有他来创造的。在2008年以台湾电影《海角七号》电影配乐金马奖最佳原创配乐奖。





周志华，台湾MIDI界教父，专业的配乐大师，作品涵盖广告、戏剧、游戏、动画配乐及现场演奏、流行音乐唱片作曲、编曲等各个方面。1000支电视广告作曲；4部日本NHK纪录片作曲；数十首唱片制作、作曲、编曲。仅电视连续剧的配乐作品就有200多部，其中有很多在大陆播映过，如《怀玉公主》、《绝世双娇》等等。尤其是著名国产RPG《仙剑奇侠传》系列游戏的配乐都出自他手。

山冈晃，曾在东京艺术学院学习产品设计，毕业后经过了5年自由作家的磨砺就进入KONAMI。从那以后就一直任职于KONAMI。他是矩形波俱乐部的后期成员之一。"寂静岭"系列山冈晃最著名的作品。自寂静岭3以后他就开始以音乐监督的身份参与到作品中来。其他还有向"beatmaniaIIDX""实况足球""真魂斗罗"等等提供乐曲。山冈晃作为作曲家，最为人所熟悉的是他在作品中融入的对音乐性与人类本质的复杂思考。 山冈晃在2006年1月发行了自己第一个非OST性质的原创音乐专辑iFUTURELIST。



12岁

越南妞宝儿

萝莉有三好

清音、柔体、"易推倒"

2010年末期，一组超嫩模的照片迅速在网络上蹿红，声称只有12岁的越南妞宝儿凭借甜美的外形和无邪的笑容，吸引了无数关注的同时，也引来了无数质疑：这位美眉怎么可能才12岁呢？12岁就有这么火爆的身材？回头再看看我们身边的12岁初一小MM……想死的心都有了。这样的三好萝莉是怎样养成的呢？让我们在看超大无码图片的同时，也来了解一下宝儿的个人资料吧！







越南名：Hoang Bao Tran Le

中文名：宝儿

网友昵称：12岁越南妞

英文名：Jenny

身高：172CM

三围：82-58-88M







好坏，你的相机想往哪里拍呀！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

大家好，我是宝儿，来自越南胡志明市，请多多关照哦！可能中国玩家对我的印象来自于拍的那几组写真照片，觉得我不像12岁，其实生活里还好啦，没听到过有所怀疑啊，感觉和同学们站在一起都差不多，可能就是身高稍微高点，其他没什么差别的。我觉得自己最大的特点就是和同龄人相比的话，更加的成熟一点，所以也导致很多不熟悉的人看到我之后，对我的年龄产生怀疑，有些还会觉得很不可思议。现在，我主要从事模特的兼职工作，爸爸妈妈都很支持我走艺人这条路，不过还要以学业为主咯，机会以后很多啦！







生日：1998年3月12日

出生地：胡志明市

籍贯：越南

学校：团结中学

职业：学生（现就读初一）、签约模特

荣誉：越南青少年模特大赛的冠军

说到我最喜欢的城市，除了我们胡志明市外，就是上海啦！东方明珠，黄浦江，还有举办的世博会和ChinaJoy，都很想要看哦！如果经纪人KK和《醉逍遥》游戏公司洽谈顺利的话，我想我很快就会去中国了。不过他们洽谈已经有段时间了，对方还没有给予最后答复，不过我个人想KK和他们这么熟悉应该不会有问题的，哈哈！我还是很期待能够成功的，这样我就有机会参加明年的CHINAJOY了，听说很多中国的美女姐姐都会去参加的。



还没睡醒就拍，人家大小眼了啦！



穿比基尼人家会害羞啦！



好向往杭州的西湖啊！

每月动向

2010年的回忆

2010最汗颜的回忆

2010年快要结束了，掐指一算，明年还是兔年呢。话说，D羊其实是个对星座、命理非常不感冒的家伙，不过最近还是因为这方面的问题着实汗颜了一把。原因是一次朱朱姐在网购转运珠的时候，曾很认真地对D羊说，明年咱们犯太岁。呃……我想我需要找些反面证据。



2010最残念的回忆

其实说起2010年大部分都如同预期所料，除了《毁灭公爵》这种就连上帝都不敢去推算的游戏竟然出现了发售预告外，其他的基本上都是如同预期的发售的发售、跳票的跳票，可喜可贺。不过有一家公司却让某猫残念的整整一年，那就是TEDY-MOON。不仅是前一段时间说过的一个让某猫觉得毫无跳票原因的游戏跳的无边无际，就连其当家剧本家奈须一直连载的几部小说都这么不明不白的毫无动静，这是放置play吗？这是放置play吗？





2010最不会忘记的回忆

老子毕业了！！！寒窗苦读十二载，终于不用再花父母钱了。当然，如果大家要问太狼读的是什么专业，那我只能说是一个很荒腔走板的大学。我用了一麻袋的钱来读了这4年大学，却发现毕业之后只换回了一麻袋的书。大学四年除了逃课打游戏，上NICO，上ACFUN，就没有干其他的事情，于是看到了很小时候就看的电玩杂志在招编辑，就果断的申请了。

当然看了以上这段文字的各位玩家，请不要学习某狼的学生生涯，这是典型的反面教材。其实我工作了的这几个月，最大的后悔就是"大学里没有好好读书。"，还是希望看到这段奇怪文字的读者们能够好好利用自己的时间，玩游戏和读书两不误才是正途。

2010年最蛋疼的回忆

被生活折腾了一年，我觉得自己还能活着很不容易，所以决定给自己一点奖励。临近年底我许了四个愿望：买一台iphone4、买一台单反相机，换一台电脑主机，买一台手提电脑……按照现在的情况，看样子要实现是遥遥无期了。





2010最痛苦的回忆

2010年发生了很多事情，我遭遇了三次读者的踢馆，备战了两次考试，换了一部新手机，写下错别字无数，成功的养活一条狗，甩着鼻涕流着眼泪的送走了月月，眼巴巴的看着Samtown有了女儿，咖啡和小米成了眷侣，哈秋找到了归宿，我也挂上了已婚的头衔……



2010是个养成类回忆

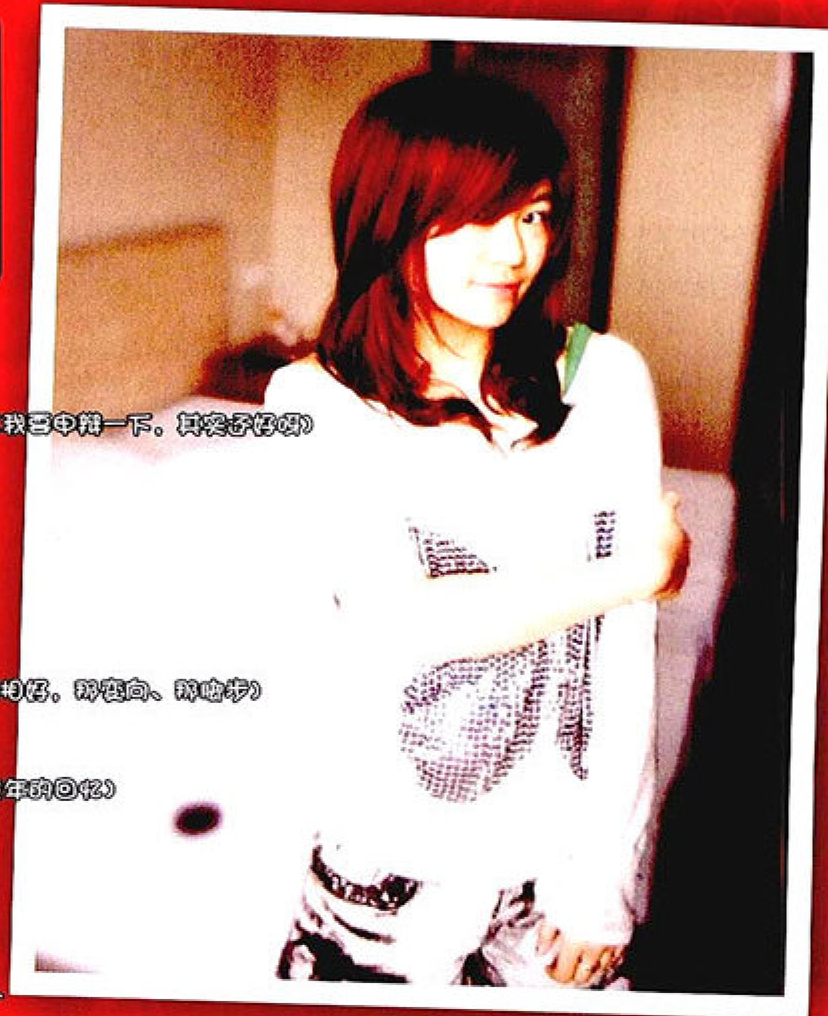
养儿子就像一款类似《美少女梦工厂》的养成类游戏，最大的区别在于一个不用花一分钱，一个则要花大把钱。不知不觉又提钱了，我们还是说说2010年这个给我最多阶段性突破的一年吧，就像刚开始练级的角色一样，第一次会爬、第一次会走、第一次会叫爸爸、第一个生日、第一次受伤、第一个女性朋友，很多的第一次都在2010年发生，很庆幸我没有错过任何一个第一次。



本期我题你说：看到小编们写的，那2010你留下了什么回忆？

编辑部来美女了！！！

新年将至，不知道是我们的错别字问题又有所滋长，还是公司赚了钱，又或是大熊良心发现，我们拥有了自己的专业校对人员，而且是个时尚青春美女，下面就来听听她的自我介绍。



昵称：大妮（其实原来叫小妮子，读了大学突然就变成大妮了，还好没叫我大妮子）
生日：1989年7月11日
星座：巨蟹座（每次吃大闸蟹的时候感觉很亲切）
特点：喜欢和创意有关的，鬼点子多，但很多朋友说我反应比较迟钝，所以是又聪明又有点笨（我申辩一下，其实还好呀）
血型：O型
体重：46kg
身高：163cm
擅长的：绘画、摄影（我的战友是无敌兔）
爱玩但不精通的：滑板、吉他、架子鼓（我曾经的乐队梦啊，因为种种原因，还是破灭了）
喜欢的运动：乒乓、桌球、篮球（以前打完球坚决不洗手，因为感觉脏脏的手上有球魂）
喜欢的音乐：rock & roll，R&B，Jazz，hip hop
喜欢的偶像：Eminem（霸气）、Hot Sauce（心中永远的街球王）、Iverson（不解释，卖相好，那变向、那跑步）
喜欢的颜色：黑、红、蓝
喜欢的人：爷爷
喜欢的卡通人物：小丸子（至今无聊的时候还在看，看了还是忍不住狂笑，百看不厌，有许多童年的回忆）
喜欢的季节：夏天
喜欢的食物：肉（其实我很好养活，什么都吃）
印象深刻的电影：《这个杀手不太冷》《海上钢琴师》
印象深刻的言语：开始之后不要停止，结束之后绝不悔恨
最想实现的梦想：环游世界
生活中的最爱：爱做饭、爱调酒、爱喝茶、爱旅行、爱摄影、爱运动、爱画拼、爱生活、爱家人



最近有些被冷落的滑板，来亮亮相，笑一个



收藏的Lomo，是我喜欢的颜色





哈哈，我爱喝的伏特加，华丽的宝蓝色

话说一时间不知道应该怎么介绍自己，总的来说我是个热爱生活的人，那就聊一下大妮的生活吧。本人兴趣爱好还算广泛，什么都喜欢，比较爱玩。但其实我的生活又很简单，在学校的时候呢，篮球和音乐就是我快乐的源泉了，也因为这个，我结识了许多好兄弟。开心的时候一群人打球，郁闷的时候一个人打，但是不管多郁闷，当汗水淋漓地躺在球场上，风吹过，阳光照在脸上的那一刹那，就会有种被球神眷顾的感觉，然后就自然什么烦恼都没有啦，哈哈。总而言之就是很爽。

喜欢音乐也爱滑板；深度恋物癖患者（还好大妮有个潮妈，可以怀着共同的目标非常默契地进行高密度血拼）；小酒鬼一个，没事就想来上一杯，不爱用SHAKE，喜欢随性地调酒。虽然现在除了摄影，大部分爱好都是博而不精，但我觉得无所谓，这是一种生活态度，每一种都尝试过了，人生才够精彩。

不知不觉来到编辑部实习已经快两个月了，大家人都很好，很开心，所以我也会继续努力哒！拍了自己生活的一些角角落落，有我花了三小时拼起来的敢达机，也有我爱的伏特加，还有那些关于游戏和生活的点点滴滴。

每信必回 月度人物

V QQ杂志官方微博
http://t.qq.com/skylaker

V 新浪杂志官方微博
http://t.sina.com.cn/1883888342

甘肃省兰州市·白浩然

“我到底是80后还是90后？虽然，生为90后，可思想却还是80后的，这也许是我们90年91年出生的人的一种悲哀吧”。龙门客栈里的那句话让我感动了很久：“管TMD是什么游戏，管那些游戏质量到底如何，这些都不重要，重要的是只有把自己的青春不顾一切都扔进游戏的玩法，那才是游戏世界中最美丽的部分”。



@肥龙：生在91还是95区别不大，活在哪个年代并不悲哀（你还没经历过三年自然灾害呢），悲哀的是你在慢慢变老，逝去的时光永远无法再现这是最让人惆怅的。

河南师范大学附属中学高一分校·刘东

“我，是一名普通的高中生，忙碌的高中生活以及堆起来成‘摩天大楼’般的作业早已让我们身心疲惫、非常反感。幸好还有WOW和泰拳陪伴着我……”



@肥龙：我觉得现行的教育制度是世界上最残忍的一种酷刑。想想我们把人生最灿烂的时光全部浪费在每天十多个小时枯燥、无聊、乏味、没有多大意义的“学习”之中，这跟一个囚犯有什么区别？回首十几年的学校教育，唯一对我生活有影响的就是九九乘法表……对不起，我又冲动了。你们是祖国的未来，为了实现四个现代化，一定要好好好学习，天天天向上。

广西玩家·许坤（最后一个字实在看不清）

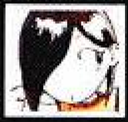
我是在11月上旬开始阅读《游戏攻略》的，先前我不知道有这么一个刊物，经过一些亲朋好友的介绍后，我开始喜欢上这个刊物。书中所介绍的一些单机游戏非常完美，我也很喜欢。但是，我看了很久没有找到一些有关CS的资料，我非常喜欢像CS一类的三维游戏，比如：求生之路、三角洲部队等。



@小P羊：看到你的来信，P羊的脑海里不由得冒出“一见钟情”四个字……呵呵，说的夸张了。非常欢迎你加入电攻迷的大军。说到像CS一类的三维游戏，应该指的是第一人称射击游戏（FPS）吧。其实这里的不少编辑都是FPS游戏的忠实粉丝，就好比samtown大叔。我们也会尽可能快地在杂志中公布最新的FPS大作消息，如果当月没有这类游戏信息的话，可能是该月没有出彩的FPS游戏，请继续留意我们的下期杂志哦！至于游戏下载的问题，这里只能说一句请支持正版了（偷偷透露一句，你可以去游侠、3DM看看有没有游戏试玩哦）。

江苏震泽中学·潘楚骁

我是忠实的铁杆的电攻粉丝，你们应该明白，省重点中学是很严的，像电攻一类的报刊杂志是坚决打击的违禁物品，并且父母也不同意俺看与学习无关的书，所以对我来说，看电攻是个麻烦事，去学校不能带电攻，在家里无法藏电攻，怎么办？于是我决定冒死把电攻藏在学校里。到目前为止，我一共买了四期电攻，是的，你没听错，是四期，这四期电攻带给了我无限的惊喜与快乐，渐渐的，我的同班同学也开始注意电攻，看起了我买的书，后来跨班向我借，最后跨年级的学弟学妹向我借。



@朱朱：我小时候也喜欢看动漫、游戏之类的杂志，还有金庸古龙的武侠小说，为了躲避老师和家长的围追堵截，我想出了一个很好的办法，现在贡献出来为你解决难题。方法很简单，随便找一家文具店买点包书纸，然后把要藏的书包起来，然后在书名页上写上“数学考试指导”、“英语考试指导”……然后将这些书混迹于教科书堆中……至今为止从未被抓获，你可以尝试一下……

浙江·陈琦伟

这封信的重点在于向你们索要可爱的稿费，当初古剑预售，二话不说就在淘宝上购买了豪华版。装了以后有发现电脑水了，又让老街帮忙升级，终于能晚上了心中自然有想要说的。所以第一次投稿被录用还是很开心的，但稿费迟迟没有回应，我还是有点急了。



@贪睡猫：莫急莫急，其实老实说这一切都是某猫的错，当然其中也有一些波澜壮阔的理由。当初我在抄写你的稿子，然后你朱朱姐姐知道后就将你QQ转交给我。可惜某猫失误的是，当初抄写的时候把号抄错了，然后以为抄了好就把你原本的信件混在使用完成的文件里了，导致后来没有办法联系你，不过看到这篇回信的时候某猫应该已经联系你了吧。

广东江门市新会区·钟建军

转眼间，又快到了开学的时候，作为求学者的我们，又会回到学校里奋斗去了。巫妖王之怒终于登陆国服，而我未能进入其中把玩一番，那是多么的悲哀啊！



@太狼：读书还是很重要的，当然WLK总算是被我们的网易想起来了。国内的许多玩家可能已经在台服上玩得不想再玩了。而12月9日，台服就开始了魔兽世界新的资料片：大灾变。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑部众生相



预测网址

http://2.app.meitu.com/



朱朱

原本我想用本名生成卡通形象的，结果发现无论我用本名、昵称还是编辑名，生成出来的图片都奇丑无比，总算这位乖巧的小妹能承载我一点点神韵，就她吧！



sky

sky一直是编辑部未婚妇女垂涎的目标，身材好、皮肤白、待人温和、温文尔雅，素有编辑部大众情人的称号，只是选这张图片有些装嫩的过分了吧？好歹已经是孩子他爹了！



肥龙

肥龙曾经面带羞涩的告诉我他胸前有一片森林，单纯的我以为是他涂鸦上去的图案……结果，某天我发现，他胸前只有白花花的肉，这张卡通形象绝对就是他本人的代表，太神了！



小p羊

我不是存心毁她，但如果用大写的P生成形象，P羊一定不会放过我的……



小何

小何就是贪睡猫，之所以要用小何这个名字，自然是他自认为比乖巧不如我了。我个人认为腼腆二字以及萌到不行的这个可爱形象是他的真实写照……



肥羊

没错！肥羊每次玩游戏都是猥琐的躲在角落里划水！太准了！太准了！



夜猫

夜猫是色狼是编辑部人人皆知的秘密了，他的好色不仅表现在满桌的色情手办上，还表现在言语、气质、眼神上，如果你有幸在大街上与他擦肩而过，一定能够在茫茫人海中将他一把揪住，他就是色狼的代名词！



小梅子

小梅子的这张卡通形象得到了全编辑部的认可，重点不在于宅，在于那个妇！



大熊

射手座是天生的乐天派，大熊最大的优点就是从来看不到困难与险阻，只有光明与美好的未来……



达人回帖

COD7 MP开了marathon pro 无法无限奔跑的原因。

这次的马拉松pro是和4代的一样，只是一次奔跑的距离比较远，并不能像6 一样无限跑了。

COD7用的1.1汉化补丁，昨天安装好游戏后，汉化后可以玩，今天进游戏就出现Run in Safe Mode的询问，然后就算我点了确定也一样不能进游戏，卸载补丁也还是这个询问，难道是我在window防火墙把cod禁掉的原因？

不是防火墙的问题，可以尝试一下，将系统时间改为2010年11月9号。

COD7怎么去准星？

这个，可以在联机的真实模式里试一下。然后，膜拜一下提问者，FPS游戏真神。

《大灾变》中的血色十字军在做什么？

莫格莱尼的死导致了军队内部一系列的权利分化，形成了提尔之手，壁炉谷，血色修道院，斯坦索姆的部分地区，这些由血色控制的区域，没有形成联动，和亡灵天灾的无所不在相比，兵力被极大的分散而削弱了战斗力。之后以达索汉事件为开端，十字军内部领导级出现亡灵甚至恶魔，则彻底导致了军队指挥系统的改革，权力从新集中到某个人的手中。其重要结果就是，阿比迪斯做出了进军诺森德的战略决定，放弃新阿瓦隆这个大本营，最终走上覆灭的道路。

魔兽世界大灾变片头动画里的龙是谁？



毁灭者死亡之翼，曾经是大地的守护者耐萨里奥，而今是巨大的，近乎融化了的邪恶而强大的黑龙。曾是泰坦派遣守护古卡利姆多的五条守护巨龙之一，也是黑龙军团的首领。

魔兽大灾变德莱尼法师用于FB天赋加点选择。



首先双天赋，没有通用天赋，副本走奥法，你可以多跟几个团队看GS4000+的有么有BF，原因很简单4+1输出非常厉害。对装备要求不高，冰法输出需要手法好，个别需要控制副本才要，基本忽略，火法是高端，5000+走火发，专长FB都吃得开。

魔兽世界台服马上开大灾变了……我想问一下到底是人类还是狼人更加适合战士这个职业？



人类。狼人疾跑对于战士实在感觉很鸡肋。你有冲锋跟拦截，你还在乎一个移动加速吗？JJC里控制战士主要还是冰环跟羊。所以疾跑这技能未必有侏儒逃脱更实用。

《双星物语2》三周目，最终衣服和宠物怎么拿？

女主的最终衣服需要通所有梦幻迷宫2，企鹅要全通竞技场的生存模式。

《极品飞车14》比赛结束后，有回放嘛？

早在第九代时，EA就取消这种功能了。

请问在《特大城市》中显示行政服务不足时该怎么办？

升级市政厅，建些市政服务建筑看看，再不行建点文化娱乐活动。

《文明5》中攻城的投石车为什么距离这么少，和弓箭手差不多？

攻城车射程2，后期的火炮和火箭炮为3。

《国王的恩赐：戎装公主》中经常提到的BUFF是什么意思？

BUFF为持续增益魔法效果，同理，DEBUFF为持续减效魔法效果。

《文明5》中财政总是赤字该怎么办好？城市生产的东西太多了，想停止掉，问一下城市生产耗不耗金子？

文明5里生产消耗城市产能，当然钱多的话可以购买建筑跟单位。需要维护的总共有3项，占最多的一般是建筑维护，貌似除了产金建筑跟奇迹，其他建筑都要维护费用，所以墙不到万不得已就不要修了，兵营也就兵城造一下。第二多的是单位维护费用，工人跟高达的维护费是一样的，所以弄不要太多的工人，非战时也不要弄太多炮灰，但是要有足够的防御力量。第三项就是公路铁路的维护费了，分别是1金/2金每格，所以没事别铺路。

《文明5》只有紧贴着海的城市才能造海军么？

必须城市在海边才行，扩张到海边是不行的。

搞笑漫画

魔兽世界　作者：赵骐

黑手专家



魔兽世界　作者：赵骐

一起去北极





魔兽世界　作者：田品吕口

快餐的试炼



星际争霸　作者：田品吕口

玩物丧志





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信